RETRO LA HISTORIA DE TOKI | ANGEL STUDIOS EL GERMEN DE ROCKSTAR SAN DIEGO



24 AÑOS DE PLAYSTATION
La revolución que lo cambió todo

REGALAMOS 3 JUEGOS HITMAN 2



HOBBY CONSOLAS

Nº 329

ANALIZADOS

RED DEAD REDEMPTION II
BATTLEFIELD V
POKÉMON: LET'S GO
SPYRO: REIGNITED TRILOGY
HITMAN 2
STARLINK: BATTLE FOR ATLAS
DÉRACINÉ...

50 LIBROS PARA SABER MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS

REPORTAJE

LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO ONLINE



¡AHORA EN PS4, XBOX ONE Y PC!

RESIDENT EVIL 2

Escalofriante regreso a Raccoon City

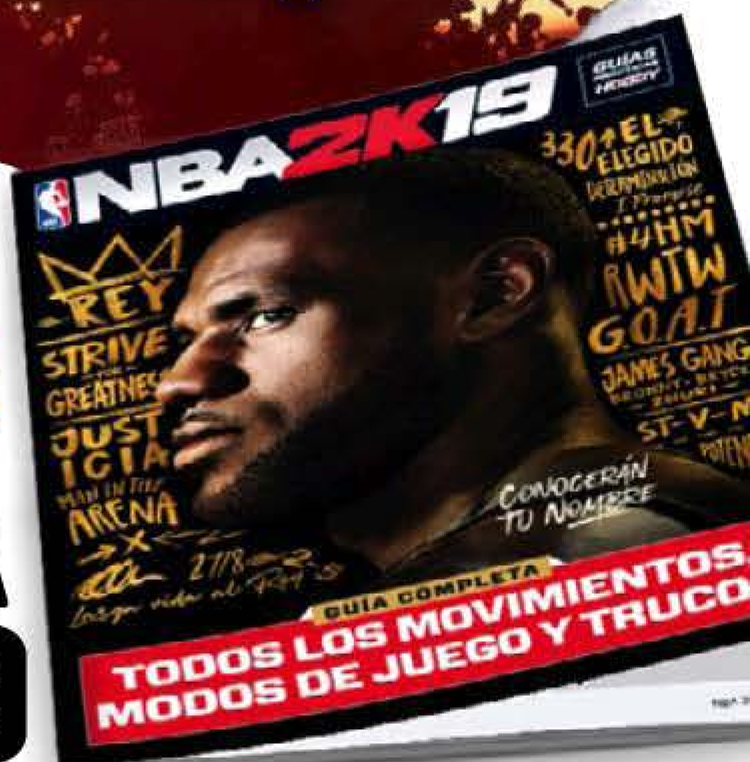
LO ÚLTIMO DE...

SUPER SMASH BROS ULTIMATE
PLAYSTATION CLASSIC
YOSHI'S CRAFTED WORLD
JUST CAUSE 4
DARKSIDERS III...

¡PÓSTER DOBLE!



¡GRATIS! GUÍA NBA 2K19



LA AVENTURA MÁS SALVAJE

ES SOBREVIVIR.

UNA PELÍCULA DE NETFLIX

MOWGLI

LA LEYENDA DE LA SELVA

7 DIC | NETFLIX



Cualquier tiempo pasado... fue anterior

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Me encantan los juegos de antes, no lo puedo evitar. Son los juegos con los que crecí, y ya sabemos todos que la nostalgia es más poderosa que el sentido común. Y no debo de ser la única, a la vista de (como dice mi compañero Rafa más abajo) la "burbuja de las minis". Es inevitable sentirse atraído por las cosas que nos recuerdan tiempos felices, y cuando además son bonitas, más.

Algunos de los temas más de moda son del siglo pasado. Ahí tenéis nuestra portada, que recupera un hito de 1998. También analizamos los remakes de *Pokémon Amarillo* y de la trilogía original de *Spyro*, y la segunda parte del reborn de *Hitman*. Y llenamos páginas con el regreso de *Medievil, Toki, Monster Boy*... Y no sigo, que me atraganto.

Nos gusta dejarnos llevar por la nostalgia... pero sólo cuando la realidad no contradice nuestros recuerdos. Viendo las reacciones a PlayStation Classic, tengo cada vez más claro que la memoria nos engaña y que la nostalgia nos hacer recordar en 4K películas que eran en blanco y negro... ¿Que los juegos poligonales aguantan mal el tipo en tu tele HD? Claro, ¿qué esperabas? ¿Un remaster? La selección de títulos tampoco gusta. Como si no hubiéramos echado en falta juegazos en NES y SNES Mini... Lo que pasa es que no hay tanta gente que se acuerde, mientras que PlayStation está más fresca en la memoria. Además, tuvo tanto y tan bueno que es imposible contentar a todos (y no digo nada de recuperar ciertas licencias).



Me apostaría algo a que PS Classic no es el batacazo que muchos vaticinan. Porque es muy mona, muy coleccionable, y atesora un pedacito de historia. Pero también es verdad que la nostalgia se nos está yendo de las manos. Los tiempos pasados no siempre fueron mejores. Hay cosas que, como el control "tanque" de Leon, ya no tienen sentido. Ni siquiera vestidas con las galas de la nostalgia. Quizá por eso Sony se va a saltar el E3 de 2019, porque le valía antes, pero no le vale ahora. Hablaremos de ello el mes que viene (si queréis)... Ahora, a ver si ponen a la venta una Teledetubo Classic Mini para que disfrutemos de verdad de todos los minis: C64, "Ataris", "Megadrives", "Neogeos", "Pecés"... Yo, si no me dejan poner C: \>del *.*, paso.

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

La "burbuja mini" sigue hinchándose, esta vez con PlayStation, algunos de cuyos juegos poligonales hacen "bola", igual que la harán los de la previsible N64. Los juegos de 8 y 16 bits se degluten bien hoy día, pero, para los de 32 y 64 bits, yo veo mejor tirar de remakes como los de *Crash*, *Spyro* y *Medievil*. La nostalgia puede doler.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

Vampiros, hombres lobo, fantasmas... Lo cierto es que *Red Dead Redemption II* es una caja de sorpresas (y las que me quedan por descubrir). No sé si será lo mejor del año o no, pero está logrando que vuelva a disfrutar de un mundo abierto, ahora que son más abundantes (y clónicos).

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Soy amante del retro y me he lanzado a las versiones mini de Nintendo sin pensar. Sin embargo, el catálogo de PlayStation Classic, su interfaz poco cuidada y que no conserve las traducciones me hacen plantearme si vale cualquier cosa. ¿No tendría más sentido esperar y lanzar una PS Mini mejor?

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Quizá la muerte de Stan Lee no parezca relevante en una revista de videojuegos, pero debemos mucho a Stan "The Man" como precursor del fenómeno transmedia. Él vio, casi antes que nadie, que el mundo audiovisual potenciaría el del cómic. Su cameo en *Spider-Man* para PS4 es un hermoso legado.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Jamás pensé que tendría que hacer una criba de libros publicados en castellano sobre videojuegos... ¡Porque no cabían todos en el reportaje! Dirán que se trata de una burbuja editorial, pero bienvenida sea. Y aún faltan muchos clásicos foráneos por llegar. Haced sitio en las estanterías, porque esto apenas acaba de comenzar.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 329



28 REPORTAJE

RESIDENT EVIL 2

Capcom se ha metido en el laboratorio para cocinar una nueva cepa del Virus T que nos infectará sin remisión



36 REPORTAJE

JUEGOS COMO SERVICIO

Un modelo de negocio con más energía que el conejo de Duracell

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO ONLINE

74 REPORTAJE

Analizamos la trayectoria que han seguido el juego online y sus numerosos servicios en consolas



82 REPORTAJE

ASÍ SE REVOLUCIONÓ TODO

PlayStation lo cambió todo, logrando que la industria evolucionara como nunca. Aquí, os contamos cómo



98 AVANCE

SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Todo el mundo está aquí... y no veas lo fuerte que pegan



50 ANÁLISIS

RED DEAD REDEMPTION II

Es la obra maestra que esperábamos, un juegazo que ya se ha convertido en el referente de esta generación

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>


FINAL FANTASY VII


RESIDENT EVIL


TEKKEN 3


GRAND THEFT AUTO


METAL GEAR SOLID




ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE


SYPHON FILTER


RAYMAN


REVELATIONS: PERSONA


RIDGE RACER TYPE 4


DESTRUCTION DERBY


WILD ARMS


BATTLE ARENA TOSHINDEN


COOL BOARDERS 2


JUMPING FLASH!


TOM CLANCY'S RAINBOW SIX



1

NUEVOS DATOS / PLAYSTATION CLASSIC

PlayStation Classic está a la vuelta de la esquina

Hemos probado la consola mini de Sony, de la que ya se conoce el catálogo de juegos, y nos ha dejado una sensación tan nostálgica como agridulce

El 3 de diciembre, y a un precio de 99,99 €, se pone a la venta PlayStation Classic, una versión en miniatura de la consola con la que Sony debutó en el mundo de los videojuegos en 1994-1995. Ya se conocen todos sus detalles y la hemos podido probar para ver su desempeño.

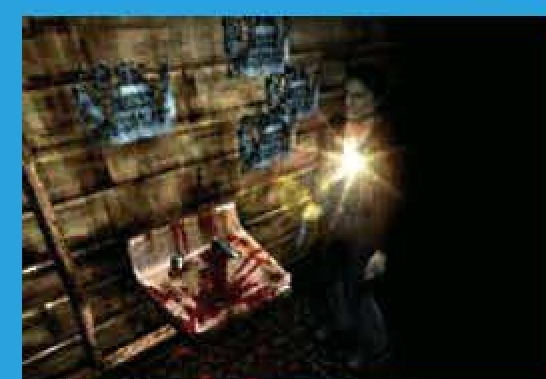
El hardware es un 45% más pequeño que el original, saca la imagen a 720p vía HDMI y se alimenta con un cable microUSB no incluido en la caja. La réplica es exacta y, aunque obviamente no admite discos, el botón Open simulará el cambio de discos que requerían algunos juegos y el de Reset servirá para salir al menú de selección de juego. Es una delicia volver a escuchar el mítico sonido de cuando se ejecutaba un juego, así como ver el logo clásico de PSX. Eso sí, sólo se podrá guardar una única partida de cada juego.

La selección de veinte juegos es la siguiente: *Battle Arena Toshinden, Cool Boarders 2, Destruction Derby, Final Fantasy VII, Grand Theft Auto, Intelligent Qube, Jumping Flash!, Metal Gear Solid, Mr. Driller, Oddworld: Abe's Oddysee, Rayman, Revelations: Persona, Resident Evil, Ridge Racer Type 4, Syphon Filter, Super Puzzle Fighter II, Tekken 3, Tom Clancy's Rainbow Six, Twisted Metal* y *Wild Arms*. Varios de los títulos tridimensionales han envejecido mal, y el hecho de que se haya "estirado" la imagen sin filtros (se ve a 4:3, con bandas negras laterales) hace que luzcan unos píxeles como puños, como en *Metal Gear* o *Resident Evil*. En cambio, *Tekken 3* ha aguantado muy bien, igual que los títulos 2D, como *Rayman* o *Mr. Driller*.

Por desgracia, todos los juegos vendrán con textos y voces en inglés, lo que duele, especialmente, en el caso del juego de Kojima, que salió doblado en 1998. Otro ahorro de costes procede de los dos mandos incluidos en la caja, que serán los originales de 1994, y no Dual Shock, cuyo joystick garantizaba un control fluido en los juegos 3D (sin olvidar el uso que le daba *MGS* a su vibración).

TODOS LOS JUEGOS TENDRÁN TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS, LO QUE DUELE EN EL CASO DE METAL GEAR SOLID





AUSENCIAS MUY SONADAS

La selección de juegos, compartida entre Europa y América, ha suscitado quejas. Al reducirse a veinte títulos e incluir "menudencias", se han quedado fuera multitud de clásicos, por distintas razones. En primer lugar, las licencias caducadas (coches, canciones, etc.) han impedido ver *Gran Turismo, Wipeout* o *Tony Hawk's Pro Skater*. Otros juegos no están porque se han reeditado recientemente o lo van a hacer pronto en PS4, como *Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Castlevania: Symphony of the Night* o *Medievil*. Más difusos son los motivos para que no estén *Silent Hill, Tomb Raider, Soul Reaver, Tombi, Suikoden, Colin McRae Rally, Vagrant Story, Soul Edge, Alundra*... Era difícil condensar un catálogo tan prolífico y nunca llueve a gusto de todos.


SUPER PUZZLE FIGHTER II


MR. DRILLER


INTELLIGENT QUBE


TWISTED METAL









2

ANUNCIOS / XBOX ONE - PC

Microsoft sigue armándose para competir durante años

La compañía de Redmond celebró el X018, un evento en el que anunció la compra de dos estudios más, la fecha de *Crackdown 3*, los próximos fichajes de Xbox Game Pass, las jugosas ofertas que habrá disponibles en el Black Friday y mucho más

Hasta ahora, los Xbox Inside no habían dado mucho de sí, pero, hace unos días, Microsoft tiró la casa por la ventana y celebró en Ciudad de México un edición especial, el X018, en el que dio a conocer jugosas noticias.

Por encima de todo, destacó la adquisición de dos nuevos estudios: Obsidian Entertainment (como se venía rumoreando) e Inxile Entertainment. Se trata de dos equipos muy destacados en lo que a hacer juegos de rol de la vieja escuela se refiere, y que tendrán mucho que decir cuando la sucesora de Xbox One esté lista, igual que los otros cinco estudios que la compañía ya compró antes de celebrarse el E3.

Pero a la consola actual aún le queda recorrido, y el X018 sirvió para perfilar importantes novedades. La más relevante es que *Crackdown 3* por fin tiene nueva fecha de lanzamiento: el 15 de febrero. Para celebrarlo, hasta el 30 de noviembre, es posible descargarse gratuitamente la primera entrega, que es retrocompatible. También brilló con luz propia *Void Bastards*, un shooter de ciencia ficción con estética de dibujos animados que será exclusivo de Xbox One en consolas y que formará parte de Xbox Game Pass desde que se lance, en 2019. Precisamente, dicho servicio tuvo su cuota de protagonismo, al presentarse una app para gestionarlo desde móviles, así como la incorporación de *Ori and the Blind Forest* (lo que se hará extensivo a su secuela, cuando salga), *Hellblade* y *PUBG*. Aparte, se anunció la compatibilidad de Xbox One con ratones y teclados, algo que ya se puede disfrutar en títulos muy concretos, como *Fortnite*.

De cara al Black Friday, se dio a conocer que Xbox One X estará disponible por un módico precio de 399,99 euros. Además, se podrá adquirir un mes de Game Pass por sólo 1 €. Como colofón, se mostraron nuevos contenidos para *Forza Horizon 4*, *Sea of Thieves* o *State of Decay 2*.

1 INXILE Y OBSIDIAN, dos de los estudios occidentales más destacados en lo que a juegos de rol "duro" se refiere, pertenecen ahora a Microsoft. Los primeros son los responsables de *Wasteland 3* y *Torment: Tides of Numenera*, mientras que los segundos han firmado clásicos como *Fallout: New Vegas*, *Alpha Protocol* o *Pillars of Eternity*.

2 CRACKDOWN 3 ya tiene fecha de lanzamiento (el 15 de febrero) y, además, se mostró un tráiler de Wrecking Zone, un modo competitivo de cinco contra cinco en el que los escenarios se podrán reducir a escombros, merced al espectacular motor de físicas del juego.

3 VOID BASTARDS es un juego del estudio indie Blue Manchu, fundado por Jonathan Chey, uno de los cofundadores de Irrational Games. Por ello, no es de extrañar que se inspire en mitos como *BioShock* y *System Shock*, sólo que con una colorida estética de dibujos animados.



EXCLUSIVOS EN EXPANSIÓN

El X018 sirvió también para que se anunciaran nuevos contenidos para los tres juegos exclusivos más importantes que ha lanzado Microsoft en este 2018.



FORZA HORIZON 4: FORTUNE ISLAND

La primera expansión de pago del juego de Playground saldrá el 13 de diciembre, nos llevará al norte de Inglaterra y ofrecerá condiciones climatológicas extremas, como tormentas eléctricas. ¡Y veremos la aurora boreal!



SEA OF THIEVES: LA ARENA

El juego de piratas de Rare recibirá un modo competitivo llamado La Arena, que ofrecerá batallas entre dos equipos a cuenta de un tesoro, además de añadir algunas zonas extra. Llegará a principios de 2019 y será gratuito.



STATE OF DECAY 2: ZEDHUNTER

Desde el 16 de noviembre, está disponible este pack de contenido gratuito para el juego de zombis de Undead Labs, que añade armas pensadas para jugar con sigilo, como una ballesta. En 2019, habrá más actualizaciones.

3





■ El cooperativo será realmente divertido. Como novedad, será posible subirse a la chepa del compañero, bien para alcanzar sitios elevados o bien para superar las secciones más peliagudas.

NUEVOS DATOS / ■ SWITCH

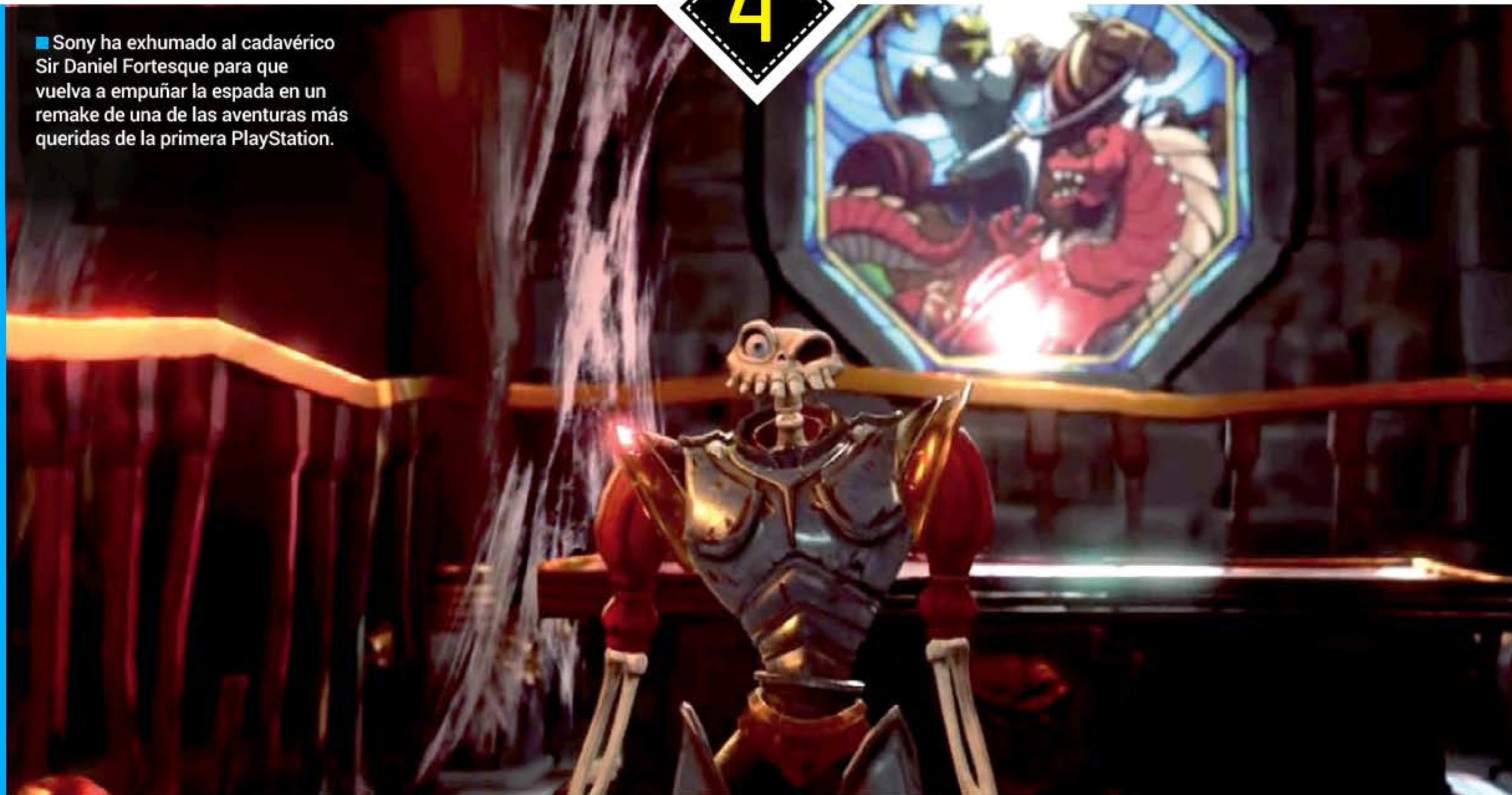
Tras cardar la lana, Yoshi hará suyo el cartón bidimensional

Nintendo ha enseñado una nueva demo de *Yoshi's Crafted World*, un genial y empapelado sucesor de *Woolly World*

Puede que no fuera tan mediático como otros, pero *Yoshi's Woolly World* es uno de los mejores plataformas de los últimos años, y el estudio Good-Feel está ultimando ya *Crafted World*, una continuación que verá la luz en Switch en primavera. Justo el día en que emitió el último Direct de *Super Smash Bros Ultimate*, Nintendo aprovechó para realizar una edición especial de su Treehouse, en la que presentó una nueva demo.

Si el juego de Wii U y 3DS tiró de materiales textiles para sus niveles, éste hará lo propio con la celulosa, de modo que sus fases se sentirán como dioramas. El desarrollo será en 2D, pero podremos interactuar con los fondos a huevazo limpio y, a menudo, se producirán rotaciones de 180º de la cámara que harán que pasemos a contemplar el reverso de los niveles. En el Treehouse, se pudieron ver tres fases, entre ellas una con una ambientación "confitera" y otra con motivos de Halloween. La demostración sirvió para confirmar de nuevo la presencia del perro Poochy, así como de coleccionables como flores y monedas rojas. Asimismo, se mostró el cooperativo, que incluirá detalles como poder subirse a la grupa del compañero, a lo Donkey Kong. ■





Sony ha exhumado al cadavérico Sir Daniel Fortesque para que vuelva a empuñar la espada en un remake de una de las aventuras más queridas de la primera PlayStation.







NUEVOS DATOS / **PS4**

Sir Daniel Fortesque resucita de entre los muertos en PlayStation 4

Sony eligió el día de Halloween para enseñar el primer tráiler de jugabilidad del remake de *Medievil*, que volverá a la vida en 2019, siguiendo el ejemplo de sus congéneres Crash y Spyro

No está entre los títulos de PlayStation Classic y el estudio que forjó sus huesos pasó a mejor vida, pero eso no será óbice para que *Medievil* resucite. Será en algún momento de 2019, con un remake total de la primera entrega, que vio la luz en PSX en 1998 y que, en 2005, se adaptó también a PSP. Lo malo es que no será un pack múltiple como los de *Crash Bandicoot* o *Spyro the Dragon*, pues, por algún motivo, la puesta al día no se ha hecho extensiva a la segunda parte.

El juego se anunció en diciembre de 2017, pero no se había visto cómo lucía hasta el pasado día de Halloween, cuando Sony decidió mostrarlo por fin. Dado que Guerrilla Cambridge ya no existe, la compañía ha puesto el proyecto en manos de su equipo internacional de desarrollo y de Other Ocean Interactive, un desconocido estudio cuyos trabajos más reseñables son *Rick and Morty: Virtual Rick-ality* y algunas conversiones.

Como en el original, encarnaremos a Sir Daniel Fortesque, un caballero que, 100 años después de morir en combate, volverá a la vida por una negligencia de quien fuera su némesis, el brujo Lord Zarok. Su cometido será defender el reino de Gallowmere, para lo cual deberá pararle los pies a un ejército de criaturas, entre las que se contarán zombis, hombres lobo o espantapájaros. El planteamiento de este remake se asemejará al de *Crash* y el de *Spyro*, es decir, el desarrollo de niveles y el esqueleto jugable serán los de PSX, pero con unos gráficos renovados que, sin ser excesivamente punteros, conservarán intactos el colorido tétrico y el desenfado. La exploración, los combates y los puzles también se sentirán como antaño, lo cual se agradece, pues es un tipo de aventura que ya no se estila. ■

WEB David Piqueras

“El juego de mi infancia. Ya tengo ganas de desbloquear todas las armas e ir al pantano, al manicomio, al huerto de calabazas...”

5


MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM


BATTLE PRINCESS MADELYN

LANZAMIENTO / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Dos juegos de la vieja escuela, el mismo día y en idéntico formato

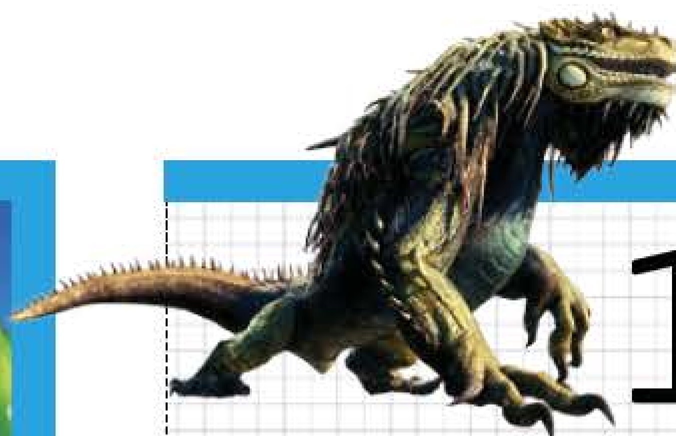
Monster Boy and the Cursed Kingdom y *Battle Princess Madelyn* se ponen a la venta el 6 de diciembre y en digital

Los homenajes retro son una parte esencial de la escena indie y, el 6 de diciembre, los usuarios de PS4, Xbox One, Switch y PC van a recibir dos juegos 2D digitales que prometen hacer las delicias de los más nostálgicos, cada uno a su manera: *Monster Boy and the Cursed Kingdom* y *Battle Princess Madelyn*.

El primero ha sido desarrollado por FDG Entertainment y será una reimaginación del mítico *Wonder Boy III* de Master System, que incluso cuenta con el beneplácito del autor original, Ryuichi Nishizawa. El desarrollo será muy plataformero, de modo que el protagonista adoptará hasta seis apariencias (humano, león, serpiente, dragón, sapo y cerdo), cada una de las cuales le conferirá habilidades muy dispares para superar los ingeniosos niveles, dibujados a mano y que contarán con melodías de compositores tan afamados como Yuzo Koshiro (*Streets of Rage*) o Michiru Yamane (*Castlevania*). Palabras mayores.

Por su parte, el segundo, firmado por Casual Bit Games, imitará a clásicos como *Ghosts 'n Ghouls*, tanto en la endiablada dificultad como en la ambientación fantástica, la estética pixelada y la música, que llevará el sello del español Gryzor87 (*Maldita Castilla*). La protagonista será una aprendiz de caballero que irá acompañada de un perro fantasma. ■

Las cifras del mes



10,7

millones de unidades en menos de un año lleva *Monster Hunter World*, de largo el juego más vendido de toda la historia de Capcom

22.860.000

Switch hay ya en todo el mundo, lo que supone calcar el ritmo de venta inicial de PlayStation 4, que ahora mismo va por los 86,1 millones



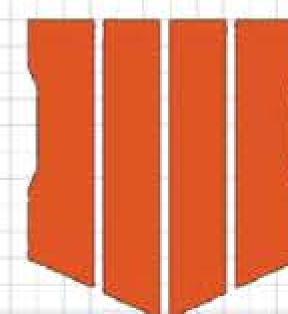
4

millones de unidades es la barrera que ha superado ya *Dragon Quest XI*

17

millones de copias vendió *Red Dead Redemption II* en ocho días: ya supera a la entrega anterior



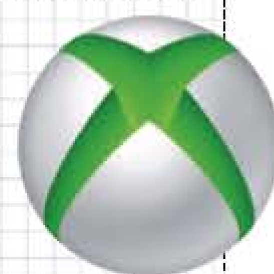


500

millones de dólares facturó *Black Ops IIII* en sus tres primeros días

44%

han aumentado los ingresos de la división Xbox en el último año, y Xbox Live tiene 57 millones de usuarios cada mes





35%

de los ingresos de Ubisoft proceden de compras digitales como micropagos y contenido descargable

50

millones de figuras amiibo ha vendido Nintendo en cuatro años



MADRID GAMES WEEK

6



EVENTO

Así fue la feria del videojuego más importante de España

Tras cuatro días de gran afluencia de público, la feria del videojuego organizada por AEVI cerró sus puertas dejando un buen sabor de boca en su regreso a Madrid

Tras dos años celebrándose en Barcelona, la feria de videojuegos organizada por AEVI (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software), regresó a Madrid este octubre, convertida en todo un éxito. Más de 136.000 visitantes recorrieron los pabellones 12 y 14 de IFEMA, donde se pudo disfrutar de más de 1.000 puestos de juego.

Aunque en esta ocasión no se agotaron las entradas, lo cierto es que, durante el fin de semana, especialmente el sábado, los amplios pasillos de los dos pabellones rebosaban de público. Las colas las provocaron, especialmente, los juegos que aún no están en las tiendas, como *Resident Evil 2, Kingdom Hearts III, Jump Force, Days Gone, Smash Bros Ultimate*...

Las tres first parties estuvieron representadas en la feria con stands propios, aunque, en cuanto a tamaño, Sony se llevó la palma, ocupando casi en su totalidad el pabellón 14, con su ambientación de *Spider-Man*, un espectacular espacio dedicado a *GT Sport*, una zona especial para PS VR, su tradicional espacio de PS Talents... El stand de Nintendo, situado en la entrada del pabellón 13, provocó no pocas aglomeraciones, que se terminaban mezclando con las colas del stand de Microsot, especialmente en la zona de *Jump Force*.

Además, hubo una notable presencia de los eSports, con la organización de multitud de torneos de ESL, Liga PlayStation o LVP, con la participación de los mejores jugadores del país. Y tampoco faltaron stands de centros de formación como ESNE o U-TAD, ni espacio para los desarrolladores españoles.

Lo peor del evento fue la colocación de RetroWorld, en la segunda planta del pabellón 14 y sin apenas señalización. Una lástima, ya que muchos visitantes se perdieron la clásica retrospectiva de consolas, la exposición de recreativas y las docenas de tiendas con todo tipo de material retro y merchandising.

En definitiva, pese a algunos problemas, el regreso a Madrid de la feria de AEVI nos ha dejado más luces que sombras, y esperamos que el año que viene se repita con más éxito aún. Y no olvidéis que, del 29 de noviembre al 2 de diciembre, vuelve a celebrarse la Barcelona Games World, esta vez más orientada a los eSports. ■

























1 **El stand de Axel Springer** se desbordó cuando estuvimos firmando ejemplares de las revistas de la casa y de libros como "La historia de Hobby Consolas" o "100 máquinas recreativas que hicieron historia".

2 **Estudios indies, inversores y publishers** contaban con un espacio propio para generar networking, un área de formación y un programa de charlas y talleres para ayudar a los jóvenes desarrolladores.

3 **Además de jugar a *Kingdom Hearts III*,** en la zona de Microsoft también podías fotografiarte en este escenario, que te convertía en un juguete de "Toy Story".

4 **Muchos juegos se podían probar** en espacios tematizados para la ocasión.

5 **GAME montó un enorme stand** en el que se podía comprar de todo: sillas de gaming, PC, consolas, juegos, merchandising... Y había descuentos golosos.

6 **Las finales europeas de *Gran Turismo Sport*** se celebraron en este espectacular espacio, englobado dentro del stand de Sony.

7 **El espacio PlayStation Talents** nos permitió probar los juegos patrios impulsados por esta iniciativa de apoyo al desarrollo local de Sony España.

8 **Las tiendas de merchandising** fueron otra de las grandes atracciones de la feria. Se podía comprar de todo, desde ropa a pósters, carteras, réplicas de armas...

9 **Kazunori Yamauchi** fue uno de los protagonistas de la inauguración de MGW, al ser homenajeado por el Ayuntamiento, AEVI e IFEMA por sus más de veinte años de trayectoria y su estrecha relación con Madrid.

10 ***WWE 2K19*** podía jugarse dentro de un ring, y había una cancha de baloncesto para *NBA 2K19*.

11 **La zona retro** nos permitió disfrutar de arcades, consolas y ordenadores clásicos, así como comprar todo tipo de productos retro.

12 **Los eSports congregaron** muchísimo público en los múltiples campeonatos que se celebraron de diferentes ligas.

13 **El stand de Nintendo** mantuvo una constante afluencia de público, gracias a *Smash Bros Ultimate*, *Pokémon: Let's Go* y el campeonato de *Splatoon 2*.

Las frases del mes



« Agradezco no tener que sacar GTA VI en esta etapa política: no está claro lo que se enfadaría la gente »

Dan Houser. Fundador de Rockstar



« Espero que Let's Go sirva como punto de partida para los próximos veinte años de Pokémon »

Junichi Masuda. Director de *Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee*



« Es irrelevante hablar de cuánto tiempo se mantendrá Fallout 76: yo veo un plan de años, años y años para este juego »

Pete Hines. Jefe de marketing de Bethesda



« Creemos que los juegos que amábamos en el pasado siguen teniendo un lugar, así que tratamos de recuperarlos »

Reinhard Pollice. Director de negocio de THQ Nordic



« Espero que se use algo del éxito de Red Dead para abordar un problema como el del crunch, porque les conviene conservar ese talento y nutrirlo »

Graeme Struthers. Cofundador de Devolver Digital



« Nuestro próximo juego será más grande que Limbo e Inside: es una aventura de ciencia ficción en tercera persona, con una zona más abierta por la que moverte »

Arnt Jensen. Fundador de Playdead

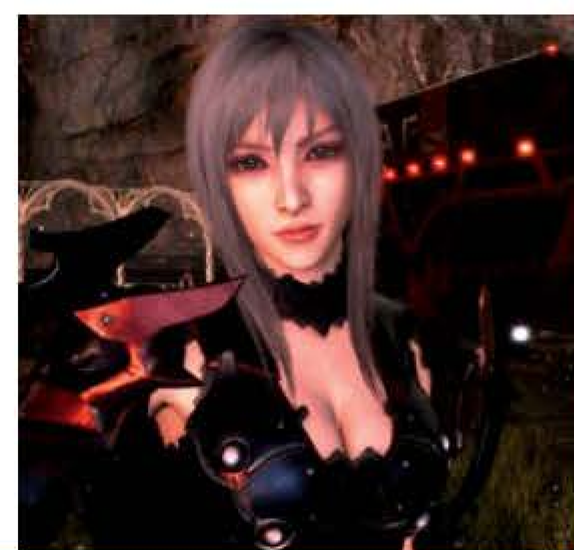
7



Episode Ardyn, el único DLC que ha sobrevivido al hundimiento, ahondará en los orígenes del villano de *FFXV*. Además, habrá un pequeño anime complementario.









LA TRILOGÍA DE FFXIII YA ES RETROCOMPATIBLE

Xbox One sigue dándonos grandes alegrías con su retrocompatibilidad. Gracias a ella, ya es posible disfrutar de tres juegos que vieron la luz en Xbox 360, como fueron *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy XIII-2* y *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*. Además, se han recuperado con mejoras visuales específicas para quienes dispongan del modelo X de la consola. No deja de ser paradójico que esta trilogía, de la que inicialmente iba a formar parte *FFXV* (cuando aún era *FF Versus XIII*) vuelva precisamente ahora, pero nos alegramos, pues la decimotercera entrega numerada era un juegazo que fue injustamente linchado por su linealidad.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Un triste desenlace para un juego muy sufrido

Final Fantasy XV iba a seguir ampliándose en 2019 con hasta cuatro DLC, pero tres de ellos se han cancelado y Hajime Tabata, el director del proyecto, ha dejado Square Enix para fundar otro estudio

Nunca sabremos hasta qué punto, pero es evidente que el desarrollo de *Final Fantasy XV* ha sido un quebradero de cabeza, con unos plazos eternos (cambios de concepto, denominación y director incluidos), el uso de un motor propio que ningún otro equipo de Square Enix ha querido usar (el Luminous Engine) o un diseño inicial que tenía ideas francamente cuestionables. Todo eso parecía ya superado, gracias a las sucesivas actualizaciones que apuntalaron el juego con acierto y a los DLC lanzados... pero faltaba un último y trágico giro de guión.

Pese a que ya se había lanzado una reedición con los DLC de Gladiolus, Prompto e Ignis (la *Royal Edition*), se anunció que habría otros cuatro contenidos descargables de historia en 2019, centrados en Ardyn, Noctis, Lunafreya y Aranea. Por desgracia, sólo el primero, que estará protagonizado por el villano del juego, verá finalmente la luz, en marzo. Los otros tres han sido cancelados, en una decisión poco habitual, por lo que nos quedamos sin ver el final alternativo al que, en teoría, iban a dar pie. No sólo eso: Hajime Tabata, quien recibió la herencia envenenada de la dirección del juego cuando Tetsuya Nomura pasó a centrarse en *Kingdom Hearts III*, ha abandonado la compañía para fundar su propio estudio. Lo bueno es que, al no tener que hacer dichos DLC, Luminous Productions ya trabaja en su próximo proyecto: un supuesto AAA para PS5.

8



Gris, la protagonista del juego, será una joven atribulada cuyos sentimientos se reflejarán en el diseño de los niveles.



LANZAMIENTO / SWITCH - PC

Arte en forma de plataformas 2D barcelonés

El evocador y precioso *GRIS* se pone a la venta el 13 de diciembre

El panorama independiente no deja de darnos alegrías, y el 13 de diciembre podremos disfr utar de *GRIS*, un juego realmente precioso. Lo firman los barceloneses de Nomada Studio, con Devolver Digital como editora, y estará disponible en Switch y PC en formato digital, con un precio de 16,99 €.

El juego, que ha deslumbrado a todo el mundo por su arte evocador y por su música melancólica, será un plataformas 2D muy centrado en contar una historia, la de Gris, una joven marcada por el dolor de una experiencia personal y que se encuentra perdida en el mundo, de modo que su crecimiento emocional se dejará notar progresivamente en el diseño de niveles. Será un plataformas 2D sin grandes peligros que puedan matarnos, pero sí saltos y puzles que resolveremos con ayuda de las habilidades de un vestido y que estarán presididos por unos exquisitos fondos de colores muy puros.

Pulsa Start

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



EL "FIN DEL MUNDO" TAL Y COMO LO CONOCEMOS...

Cuando empecé a escribir esta columna, pensaba empezar contándoos que, en la pasada Madrid Games Week, pude hablar con diversas personas de distintas compañías y, aunque no lo querían demostrar abiertamente, lo cierto es que había algo de "pesimismo". Algunos achacan las moderadas ventas de ciertos títulos a la dupla *Red Dead Redemption II* y *Fortnite*. El primero, por ser un triple A muy esperado que está arrasando en ventas, fagocitando las de otros títulos. El segundo, por ser un free-to-play que está alejando a los usuarios de los juegos tradicionales y ocupando su tiempo. No sé si será una verdad absoluta o no, y mi situación no es representativa de nada... pero no creo que sea ni tanto ni tan calvo. Juego a *Fortnite*, y eso no me impide disfrutar de otros títulos. *Fortnite* es más el "complemento" de otros juegos, del que disfruto 30 o 40 minutos, un par de partidas, y a otra cosa. El problema, según mi modo de ver las cosas, está en otra parte, o en muchas a la vez. Que la capacidad de sorpresa cada vez es menor. Que si todos los años vendes lo mismo, con unas calculadas novedades residuales, corres el riesgo de que llegue algo "distinto" y arrase. Que limitar todas tus bazas a uno o dos juegos al año puede volverte más vulnerable. Que si no cuidas hasta el más mínimo detalle (publicidad, packaging...), puedes quedar sepultado en la estampida de todas las Navidades. Que acostumbrar sistemáticamente a rebajar salvajemente el precio de tus juegos en el Black Friday ha hecho que la gente no compre de lanzamiento, lo que está devaluando rápidamente los juegos (Nintendo sigue siendo la única firme en este sentido). En definitiva, pensaba en esos factores cuando, de nuevo, la cruda realidad estaba preparando nuevos y mortales zarpazos. En apenas siete días, se ha anunciado el cierre de nuevas cabeceras en Reino Unido (algunas tan veteranas como Games TM, a la que vimos nacer e incluso tener una malograda edición española) y de Prima Games, la famosa editorial encargada de editar muchas guías oficiales, dejará su actividad en primavera de 2019. Y, para colmo de males, llegan noticias de nuevos despidos y posibles reestructuraciones en las sedes españolas de algunas compañías que llevan aquí "toda la vida". Quizá no veáis los efectos inmediatos que pueden suponer en el futuro todas estas pérdidas (más allá de la destrucción de puestos de trabajo, que hace más pequeño el sector). Si los departamentos de marketing se reducen, se cuidarán menos las cosas y serán otros, en otros países, los que decidan qué se hace en el nuestro. ¿Traducciones? ¿Ediciones físicas? Son dos eslabones más de la misma cadena, cada vez más frágil. Sólo sé que, de momento, echaré de menos la sensación de tener al lado, mientras juego, ciertas guías en papel...



"Algunos achacan las bajas ventas de ciertos títulos a Red Dead y Fortnite, pero el problema está en otra parte, o en muchas a la vez"

9

LANZAMIENTO / PS4 - XBOX ONE

PS4 conocerá a quien popularizó el battle royale

PlayerUnknown's Battlegrounds llega a la consola de Sony el 7 de diciembre

Tras nacer en Steam y ser exclusivo de Xbox One en consolas durante un año, *PlayerUnknown's Battlegrounds* tendrá una versión para PS4, como siempre se había deducido de las declaraciones de Brendan Greene y de Bluehole Studio, sus creadores. El juego se lanzará el 7 de diciembre, tanto en formato físico como en digital, a un precio de 29,99 euros, y contendrá todos los contenidos lanzados hasta la fecha, incluidos los tres mapas o el sistema de personalización. Como novedad, habrá skins inspiradas en sagas exclusivas de Sony como *Uncharted* y *The Last of Us*.

También hay que destacar que el juego se ha "reestrenado" en Xbox One, en la medida en que ha pasado a formar parte del catálogo de Xbox Game Pass, para que cualquier suscriptor del servicio pueda jugarlo. Después de haber popularizado el género battle royale con él, Bluehole vio cómo Epic Games le comía la tostada con *Fortnite*, así que será muy interesante ver su nuevo desempeño tanto en la consola más vendida de la generación como en un servicio de alquiler.







10





Aunque tiene un aspecto adorable, el Pikachu cinematográfico será un personaje mordaz y tendrá la voz original de Deadpool.

NUEVOS DATOS / CINE

Películas de monstruos ciertamente inquietantes

Ya hay tráiler de "Detective Pikachu" y fotos del rodaje de "Monster Hunter"... y ambas son adaptaciones peculiares

Son muchas las adaptaciones de videojuegos al cine que están en camino (*Sonic, Uncharted, Metal Gear*) y, en las últimas semanas, ha habido novedades de dos que tienen a los monstruos como su razón de ser: "Detective Pikachu" y "Monster Hunter". Las dos son francamente incalificables.

"Detective Pikachu", que se estrenará el 10 de mayo, será una adaptación del juego de 3DS que combinará imagen real y CG. El primer tráiler no ha dejado a nadie indiferente: algunos lo consideran una genialidad y otros, una rareza estrambótica. A nosotros nos han convencido la apariencia realista de los pokémon, como Pikachu (a quien Ryan Reynolds pone voz en la versión original), Jiglypuff, Mr. Mime o Charizard, y el humor que se gasta el protagonista.

En cuanto a "Monster Hunter", que aún no tiene tráiler ni fecha de estreno, se han dado a conocer algunas fotos del rodaje, que dejan entrever que será una adaptación sui géneris, con militares a la americana en lugar de cazadores...





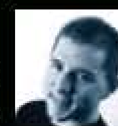
El todos contra todos de hasta 100 jugadores de *PUBG* es uno de los hitos de esta generación, e inspiró la mutación de *Fortnite* o el cambio de tercio de *Call of Duty* hacia el género battle royale, lo cual da cuenta de su tremenda influencia.



Milla Jovovich protagonizará "Monster Hunter", que se desmarcará de la ambientación rústica para apostar por otra militar.

Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



MÁS ES MÁS, PERO PUEDE TAMBIÉN SER MENOS

En este número, hablamos sobre los juegos como servicio, el último grito de la industria. Son muchas las bondades de esta moda ya asentada, que podéis leer en un reportaje unas páginas más adelante, pero yo no comulgo mucho con ella, así que permitidme sacar la vena de cascarrabias, porque, aunque sea con diferentes variantes, me acaba dando pereza jugar a lo mismo mes tras mes o, peor, año tras año.

Yo siempre fui de disfrutar a largo plazo juegos "infinitos" como los deportivos, pero, de un tiempo a esta parte, siento que esas experiencias no me enriquecen ni me cuentan nada que no sepa. Prefiero disfrutar de juegos con otras bondades, como las narrativas, y, en cuanto me los acabo, pasar inmediatamente a otros. Reconozco que le di bastante a *GTA Online* en sus primeros meses, igual que a *Monster Hunter World*, y probaré a adentrarme en *Red Dead Online* cuando ya esté habilitado, pero me dan miedo algunas de las derivaciones de este modelo de negocio.

Por encima de todo, esta política tiende a concentrar a mucho público en muy pocos juegos, enfocados muy a menudo al online competitivo, un ámbito que detesto. El caso más sangrante para mí es *Fortnite*, en la medida en que ha hecho que los amigos con los que suelo abordar los títulos cooperativos hayan dejado de estar prácticamente disponibles. Por otra parte, darle soporte prolongado a un único juego supone, obligatoriamente, dejar de destinar recursos a otros proyectos. El caso más significativo es el de Rockstar, que, en cinco años de PS4 y Xbox One, sólo ha sacado un juego nuevo, *Red Dead Redemption II*, cuando, en las anteriores generaciones, lanzó muchos más. Ahí también entran en juego los valores de producción actuales, que implican desarrollos más largos, claro, pero, en vez de haber tenido un lustro de constantes actualizaciones para *GTA Online*, habría preferido disfrutar de *RDRII* antes, de la historia de un hipotético *GTA VI*, del desaparecido *Agent*, de alguna IP nueva...



La actual generación, ahora mismo en un punto muy maduro, está a salvo, como denota el frenético ritmo de lanzamientos —hasta el punto de que no me da tiempo a jugar a todo lo que sale—, pero temo una posible deceleración en la próxima generación, si los juegos como servicio siguen creciendo y perjudican a los desarrollos clásicos, que no tienen un potencial económico tan sostenido.

Otro aspecto que me cansa de los juegos como servicio es cómo marean la perdiz. Me da pereza cuando cobran protagonismo mediático en conferencias como las del E3 o en las notas de prensa que llegan al correo. Cuando espero con ilusión juegos de nuevo cuño y me encuentro los detalles de la enésima versión de un juego preexistente, la modorra se apodera de mí. Por desgracia, es el futuro y toca hacerse a la idea cuanto antes.

> *“La actual generación está a salvo, pero temo una deceleración del ritmo de lanzamientos si los juegos como servicio siguen creciendo”*



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón >>

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.



UN BUG HABILITA EL ACCESO A MÉXICO EN RDR2

México fue una de las zonas más emblemáticas que visitamos en el primer *Red Dead Redemption*. Y, por eso, muchos jugadores han echado en falta su ausencia "oficial" en la segunda parte. Si estáis en esa situación, ya podéis ir alegrando esas caras, porque existe una forma de que Arthur cruce la frontera al país de los mariachis. El fallo, o glitch, ha sido descubierto por varios avispados jugadores y, para llevarlo a cabo, debemos dirigirnos a la zona suroeste del mapa, concretamente a orillas de Mar de Coronado. Allí, el truco está en acceder a un lugar escarpado con el caballo y forzarle a que suba a una zona aparentemente inaccesible. Tras varios envites con energía (en los que lo normal es que el caballo vuelque de mala manera), Arthur saldrá disparado de la montura de forma algo ortopédica, aterrizando en la elevada loma que da acceso a la parte secreta del mapa. ¡Y ya estamos en México! Eso sí, también os decimos que no hace falta que os vengáis arriba sacando vuestro sombrero mexicano y agitando las maracas, ya que esta parte del mapa está bastante vacía y apenas hay lugares de interés. Pero, ¿será una pista del modo online o de un DLC de la historia?

- ☐ CUANDO TÚ VAS, YO VENGO DE ALLÍ, WEY
- ☐ YO EL OTRO DÍA CONSEGUÍ LLEGAR A ALMERÍA

Pág. 18



LA OTRA CARA

Ese lugar donde la realidad supera a la ficción

Pág. 22



LA COMUNIDAD

Y aquí es donde nos dejáis vuestra opinión

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

EVANGELÍZALOS A TODOS CON **JESUCRISTO GO,** EL JUEGO DEL VATICANO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

El éxito de *Pokémon Go* ha propiciado la aparición de numerosos clones que copian, con mayor o menor fortuna, la idea de salir a la calle a cazar criaturas con el móvil. Pero, de todos ellos, hay uno que resulta verdaderamente "divino". Os hablamos, claro está, de *Follow JC Go*, un título para iOS y Android que nos invita a explorar nuestro entorno para crear un eTeam (o Equipo de Evangelización) compuesto por santos, beatos y otros personajes bíblicos. El juego está desarrollado por la Fundación Ramón Pané y cuenta con el beneplácito del Vaticano, por lo que se podría decir que dispone de todas las licencias oficiales de la Iglesia Católica. Vamos, como *FIFA*, pero con un hándicap más justo y necesario. Así que ya sabéis, la próxima vez que os apetezca marchar en paz, no olvidéis tener vuestro móvil a mano por si se os aparece Pedro.

- YO YA TENGO UN EQUIPAZO. ¡Y SIN JUDAS!
- DEBERÍAN EXCOMULGAROS POR BLASFEMOS





Will Smith se unirá al plantel de héroes de *Overwatch*. El famoso actor norteamericano ha confirmado que prestará su imagen para la creación de una nueva skin del título de Blizzard. Este cameo estará disponible de forma gratuita a finales de año, y ya se ha presentado su primera imagen oficial, que tenéis a la izquierda de este texto.

- SERÁ DE TIPO APOYO, PORQUE ES MUY CAMPECHANO
- DEBERÍAN BORRAROS LA MEMORIA CON EL NEURALIZADOR

P.T. SERÁ RETOMADO POR KONAMI

Cuatro años después de su salida, *P.T.*, la demo del *Silent Hill* cancelado que corrió a cargo de Hideo Kojima y Guillermo del Toro, sigue envuelta en un halo de misterio. Hace unas semanas, justo el día de Halloween, la aplicación se actualizó a la versión 1.01, algo que, en principio, no debería tener ningún sentido. Sin embargo, Mannor Dusree, un conocido "insider" de la industria, ha confirmado en Reddit que se trata de la primera pista sobre la reactivación del proyecto, que saldrá como juego completo en 2019.

- ¡POR FIN! SÓLO ESPERO QUE NO HAGAN UN MMO
- MANNOR DUSREE, ¿EN SERIO?

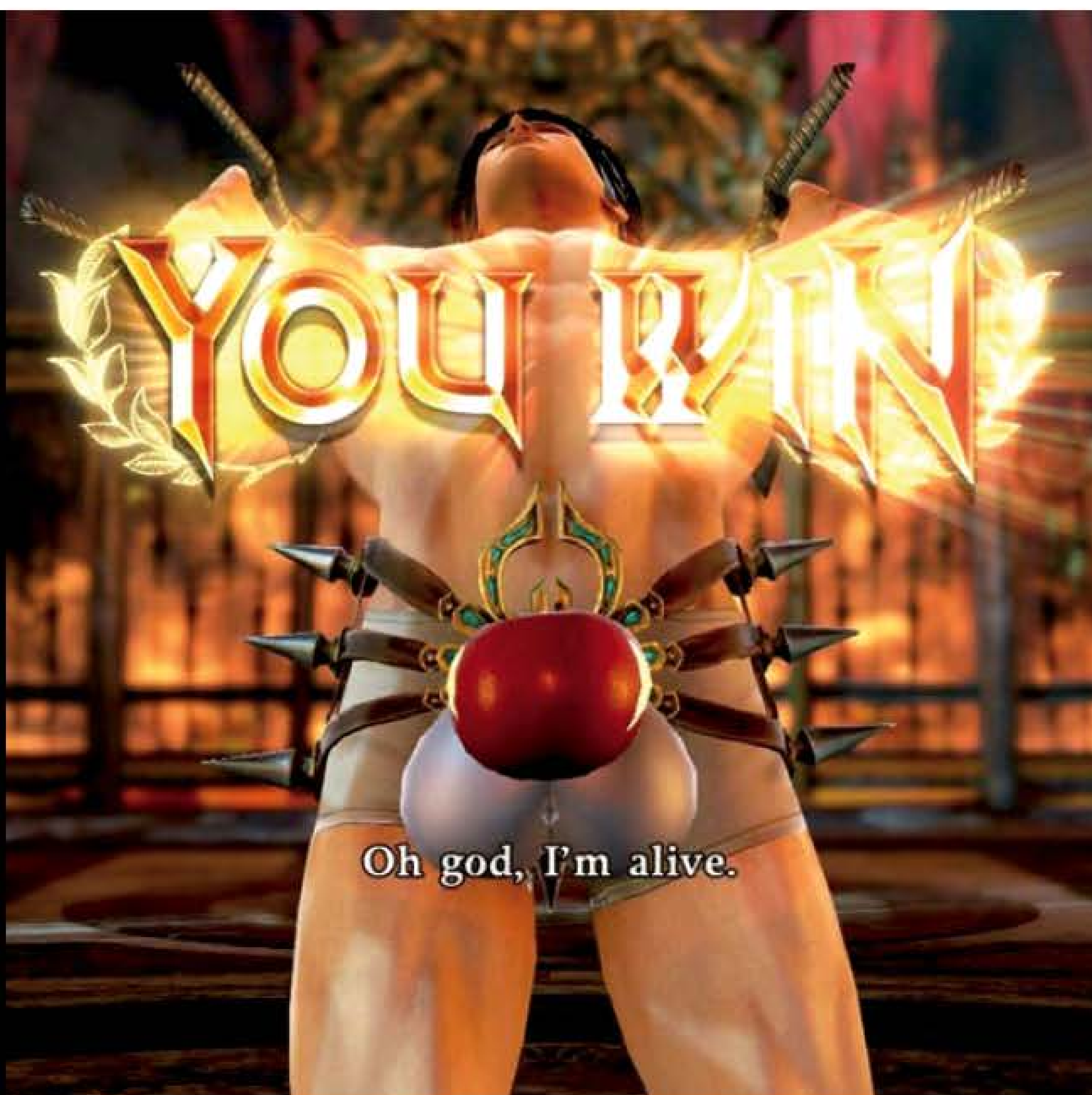


BANDAI NAMCO DECLARA LA GUERRA A LOS PENES EN SOUL CALIBUR VI

5

Dibujar penes cuando tienen delante un lienzo en blanco es uno de los instintos más primarios de algunos individuos. Se trata de una práctica cuestionable y que, por su puesto, no apoyamos, pero la realidad es que esto es así desde la creación de las primeras pinturas rupestres. Este impulso, que parece haber sobrevivido a la evolución humana, sí que ha ido progresando a lo largo de la historia, pasando de ser plasmado en las paredes de las cavernas a hojas de cuadernos y, posteriormente, en los editores de personajes de los videojuegos. Éste es el caso de *Soul Calibur VI*, cuyo modo online se ha plagado de luchadores que han sido creados por jugadores que parecen haberse tomado al pie de la letra aquello de luchar "cuerpo a cuerpo". Hartos de esta situación, y en especial de leerse de cabo a rabo las quejas que mandan los usuarios de personajes más pudorosos, los responsables de Bandai Namco han comunicado que banearán a todos aquéllos que usen el editor de su juego de lucha para dotar a sus personajes de "armas obscenas".

- ¿Y AHORA QUÉ HAGO CON VERGANTES?
- MÁS FALSO QUE UN FALO DE MADERA



Henry Cavill presta su imagen a Raiden en el nuevo *Mortal Kombat*. Siguiendo los pasos de Christopher Lambert en las películas de la saga, el actor británico se ha caracterizado como Raiden para promocionar *Mortal Kombat R*, la próxima entrega de la mítica y sangrienta serie de lucha. ¿Qué os parece el resultado?

- ¡PUES LO HAN CLAVADO!
- NO SEÁIS BRUJOS, ANDA...





EL DRON DE SPYRO ES VETADO EN MADRID POR SUS ALTAS EMISIONES

La genial campaña publicitaria de Activision, que hizo llegar una copia de *Spyro: Reignited Trilogy* al rapero Snoop Dogg a través de un dron con la forma del dragón morado, trató de replicarse en nuestro país. Por desgracia, y según nos ha confirmado la filial española de la compañía, la iniciativa tuvo que ser cancelada debido a que el dron superó los mínimos permitidos por el Ayuntamiento de Madrid en lo referente a gases contaminantes (CO_2 y NOX). Tras pasar una ITV extraordinaria en la estación de Coslada, el dron obtuvo un calificación B en la etiqueta medioambiental que expide la DGT a todos los vehículos a motor que circulan en España, lo que imposibilitó su trayecto hasta la casa, ubicada en la Plaza de Callao, del rapero Arkano.

- NORMAL, PERO SI VA ECHANDO FUEGO...
- ¿PERO HABÉIS RESPIRADO CO2?



8

A LA VENTA UN SIMULADOR DE ORINAR A ADOLF HITLER

La creatividad de los desarrolladores independientes parece no tener límites. Y, si no os lo creéis, sólo tenéis que echar un ojo a la última idea de Regime X, un estudio especializado en crear simuladores de lo más controvertidos para PC. Bajo el nombre de *Adolf Hitler Humiliation Simulator*, la propuesta de este título es ni más ni menos que la de ponernos a orinar sobre un modelo virtual del dictador alemán. Y ya está, no hay más, ya que la única capacidad que posee Hitler en el juego es la de suplicar por su honor. La acción (o micción, en este caso) se lleva a cabo desde una vista subjetiva, lo que, según sus creadores, posibilita tener un control total sobre nuestra vejiga y disfrutar con todo detalle de la humillación. Sin duda, la polémica está servida con este título, que ya está disponible en Steam.

- ☐ LO MEO Y NO ME LO CREO. O BUENO, SÍ...
- ☐ A NADIE SE LE PUEDE OCURRIR ALGO ASÍ

9 *Nintendo Labo* **ya se usa en coles con fines educativos.** A raíz de un reciente acuerdo, Nintendo ha distribuido kits de *Labo* a más de una decena de escuelas norteamericanas, donde su equipo docente ya ha añadido los periféricos de cartón a su plan didáctico para los estudiantes. La idea es seguir expandiendo este proyecto para llegar a un mayor número de centros.

- ☐ ¡ME DAN GANAS DE VOLVER A LA GUARDERÍA!
- ☐ ESTÁIS TOTALMENTE "ACARTONAOS"





DEVIL MAY CRY 5 PRESENTA UNA EDICIÓN ESPECIAL DE MÁS DE 7.000€

Si os consideráis verdaderos fans de la saga *Devil May Cry*, os recomendamos que empecéis a ahorrar ya mismo. Pero ahorrar a niveles de comer sólo arroz y patatas cocidas desde el momento en que leáis estas líneas. Y es que Capcom ha anunciado tres versiones diferentes de la edición Ultra Limited Edition de *Devil May Cry 5*, unas auténticas joyas para coleccionistas que no os podéis perder. Cada una de ellas incluirá el abrigo "real" de uno de los protagonistas del juego. La más económica será la de V, que se pondrá a la venta por 5.300 $. En segundo lugar, la edición de Nero costará 6.600 $ y, por último, los más sibaritas deberéis desembolsar 8.600 $ por la "chupa" de Dante. Ah, y a todo esto sumadle los gastos de envío desde Japón, pero vamos, que eso ya os sube poco.

- ☐ DANTE, CONTIGO, PAN Y CEBOLLA. ¡TE LO MERECES TODO!
- ☐ CLARO. Y TE LA TRAE HIDEAKI ITSUNO EN PERSONA, ¿NO?

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE HITMAN 2 PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos dos copias promocionales para PS4 y una para Xbox One del juego *Hitman 2*.



SOLUCIONES del nº 328

1 Falso 2 Verdadero 3 Verdadero 4 Falso 5 Verdadero 6 Verdadero 7 Falso 8 Falso 9 Falso 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Assassin's Creed Odyssey** (HC 328)

- César García (Madrid)
- Victoria Recio (Guadalajara)
- Isaac Oneto (Cádiz)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



▸ *Red Dead Redemption II* es ÉPICO. Un deleite visual y auditivo jugarlo en XBOX ONE X, con su resolución en 4K NATIVOS, soporte HDR y sonido de alta definición DOLBY ATMOS. **César A. Carranza.**

Y si, encima, lo disfrutas acompañado de un buen REFRESCO y de unas patatas fritas con sabor a HUEVO FRITO, la experiencia es ya EXTRASENSORIAL. Un abrazo y nos vemos en el Oeste, AMIGO.

▸ **Que Switch ya haya vendido más consolas que GameCube en toda su historia. ¡Todo un éxito que lo hayan logrado tan pronto! FRANSNAKE.**
Y lo que le queda. Con *Pokémon* y *Super Smash Bros Ultimate* a tiro de piedra, estas Navidades seguro que aumenta considerablemente la cifra.

▸ **Las ganas que le tengo a *Super Smash Bros Ultimate*. ¡Hasta he pedido fiesta el día de lanzamiento para poder jugar! Xabier Ormazabal**
Tú que puedes. Nosotros pedimos fiesta cada vez que sale un nuevo juego y nunca nos ha colado...

▸ **La pintaza que tiene el remake de *Medievil*. Pero que no se olviden del *2* y hagan un tercero. Efrain Algarra**
Lo que os gusta pedir, ¿eh? De momento, ya tenemos seguro el primero. Ahora, ¡que hagan el segundo!

▸ **Las ganas que tengo de catar *Death Stranding*, aunque la espera sea como vivir un episodio de Expediente X. Desmodeo**
Totalmente. Ni siquiera Mulder y Scully serían capaces de adivinar lo que le pasa por la cabeza a Kojima.

▸ **Que el nuevo DLC de *Spider-Man* se llame "El Atraco": cobrando tantas veces por todo, el nombre le viene que ni pintado. Isi Macias**
Hay que reconocer que tu comentario es ingenioso. Pero los 8 € que vale el DLC no te los quita ni Gata Negra.

▸ **Todo lo que he visto y leído de *Kingdom Hearts III*. Ha merecido la pena esperar doce años. marselito**
Bueno, tampoco des ideas... A ver si vamos a tener que esperar otros doce años para disfrutar del cuarto.



▸ Los remakes de *Resident Evil 1, 4* y *0* para Switch. A ver si por fin me paso el primero, que, entre pitos y flautas, llevo intentando acabarlo desde que salió en PlayStation. **Dani Sanz**

Nos alegra que te molen. Pero lo que no nos ha quedado claro es si no te has pasado el primero por pereza, porque no has sido capaz o si es que aún continúas la partida desde hace más de veinte años...

NO MOLA



▸ Los veinte juegos incluidos en PlayStation Classic. Creo que, con el pedazo de catálogo que tuvo PSX, era imposible hacer una selección más decepcionante que la que han realizado. **Emilio Emj**

Está claro que podría haber sido mejor, pero, créenos, también mucho peor. ¿Te imaginas que hubieran metido juegos como *Pepsiman, Santa Claus Saves the Earth* o *Bubsy 3D*? ¡Flipas!

▸ **Que hayan confirmado que *The Elder Scrolls VI* será para la próxima generación. ¡Qué manera de jugar con los usuarios! José Domínguez**
Suponemos que no te mola porque lo querías antes... Bueno, piensa en que ya tienes excusa para la "next gen".

▸ ***Pokémon: Let's Go*. No me gusta que hayan "casualizado" todo y que tenga un "end game" pobre. Zhara**
Vaya, a lo mejor las ventas de Switch no mejoran tanto en Navidad como pensábamos hace unas líneas...

▸ **Que no se haya doblado *Red Dead Redemption II* al castellano. Si no se hace, yo no lo compro. Demos trabajo... Antonio Pareja**
¿Y la coordinación que adquieres al leer subtítulos mientras evitas que se despeñe el caballo por ahí?

▸ **La marcha de Hajime Tabata y la cancelación de los DLC de *Final Fantasy XV*. Mal futuro le espera a Square Enix... Xavier Illa**
Lo de Tabata y los DLC es una faena. Pero bueno, confiemos en que Square Enix nos va a dar muchas alegrías.

▸ **Que el parche de lanzamiento de *Fallout 76* ocupe más que el propio juego. ¿Pero quién dirige Bethesda? ¿Una cabra borracha? Rafaaragon 7**
A ver, es un engorro, pero tampoco es para tanto. ¡Ni que tuvieras que bajar tú los gigas a pulso!

▸ **El chasco que me he llevado con *Call of Cthulhu*. Lo esperaba desde *Dark Corners of the Earth*, que sí que daba miedico. Desmodeo**
Lo que de verdad da miedo es intentar decir "Cthulhu" con la boca llena de polvorones. ¡Pruébalo y nos dices!



▸ *Diablo Immortal*... ¿sólo para smartphones? Jugar en móvil es para "casuals" y "posers". El día en que la industria degenere hacia esa dirección, dejaré de jugar y le daré a otro hobby. **Borja Ruiz**

Pues esperemos que no vaya en esa dirección, no. De todos modos, y por si acaso, como nuevo posible hobby, te recomendamos el dorodango, el juego japonés en el que hay que pulir una bola de barro hasta dejarla bien brillante.

Por David Alonso @Davealonsoh

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen





LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



182.000 **copias vendió *Red Dead Redemption II*** en sus diez primeros días, de las que 160.500 se corresponden con la versión de PS4 y 21.500 con la de Xbox One. Es uno de los mejores estrenos de la generación en España, y promete ir a más con los años, a medida que crezca *Red Dead Online*.



100.400 **unidades sumó *Black Ops IIII*** en tres semanas y media: 95.000 en PS4 y 5.400 en One. Son cifras que ya quisiera para sí cualquier juego... pero, en el caso de esta saga, suponen un fuerte retroceso respecto a *WWII*. Veremos si Blackout ayuda a que repunten.



2.710 **unidades vendió *Soul Calibur VI*** en sus dos primeras semanas y media, repartidas entre 2.400 de la versión de PS4 y 310 de la de One. Es un batacazo de consideración para un gran juego de lucha y para una saga histórica que no ha regresado en la época más idónea del año.



2.590 **copias se vendieron de *Starlink: Battle for Atlas*** en sus dos primeras semanas y media. Se trata de otro juego multiplataforma más que rinde mejor en Switch (2.300 unidades) que en PS4 y Xbox One (250 y 40, respectivamente), en este caso por la fuerza del contenido exclusivo de *Star Fox*.



3.900 **unidades acumuló *The World Ends with You: Final Remix*** con su reedición para Switch, en este caso en tres semanas y media. Sin ser grandes cifras, sirven para empezar a hacer justicia a un juego de culto que pasó muy desapercibido cuando se lanzó originalmente en DS, allá por 2008.



3.900 **es la idéntica cantidad de unidades de *Luigi's Mansion*,** en este caso en 3DS y en dos semanas y media. La antigua consola portátil de Nintendo está ya en claro retroceso en términos comerciales, pero puestas al día como ésta están ayudando a que dé sus últimos y tímidos coletazos.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**





SUBEN



BANDAI NAMCO ha anunciado ya las fechas de lanzamiento de *God Eater 3* y *Jump Force*: el 8 y el 15 de febrero. En el caso del segundo, no paran de confirmarse luchadores, como Kenshiro o Golden Freezer.



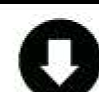
TRINE 4 ha sido anunciado para PS4, Xbox One, Switch y PC, para 2019. Por ahora, sólo se conoce su subtítulo: *The Nightmare Prince*. Para celebrarlo, la trilogía original ya está disponible en Switch.



YOUTUBE ya cuenta con una aplicación específica para Switch. Ha tardado en llegar, pero por fin podemos aprovechar la portabilidad de la consola de Nintendo para ver vídeos allá donde quiera que vayamos.



UBISOFT BARCELONA acaba de celebrar su vigésimo aniversario y está más en forma que nunca. No en vano, la matriz le ha dado al estudio el liderazgo de un proyecto como *Assassin's Creed III Remastered*.



BAJAN



SONY NO IRÁ AL E3 de 2019, lo cual es un duro golpe para la feria, aunque, al menos, Microsoft y Nintendo han confirmado que sí estarán. Veremos cómo encaja esto con un posible anuncio de PlayStation 5...



LOS RETRASOS han afectado a *Days Gone* y *Team Sonic Racing*, que se van al 26 de abril y el 21 de mayo, respectivamente. Además, Atlus ha postergado *13 Sentinels* y ha cancelado la versión de Vita.



THE QUIET MAN, el peculiar beat'em up cinematográfico de Square Enix, ha resultado ser un fiasco. Se ha llevado más palos que los que reparte su protagonista mudo en las tres horas que dura.



FALLOUT 76 se ha puesto a la venta "roto", con multitud de bugs que incluso hacen que la consola se cuelgue. Además, no hemos podido analizarlo en este número porque no nos llegó con tiempo.

BIG IN JAPAN



1



2



3

Persona Q2: New Cinema Labyrinth

LOS ESTUDIANTES SE VAN DE PELÍCULAS

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Atlus / P-Studio

DISTRIBUIDOR
Atlus

LANZAMIENTO
29 de noviembre (Japón)

Hace ya cuatro años, Atlus lanzó un título muy especial para 3DS: utilizaba la jugabilidad de su saga *Etrian Odyssey*, pero estaba protagonizado por los estudiantes de instituto de *Persona 3* y *4*. Dejó tan buen sabor de boca que ya hay segunda entrega, en la cual también se une el elenco de *Persona 5*.

De hecho, en esta ocasión adoptaremos principalmente la perspectiva del protagonista de *Persona 5* y sus amigos, los "Phantom Thieves", y a lo largo de la aventura se les irán uniendo los héroes de *P3* y *P4*. En total, habrá veintiocho personajes jugables de los tres juegos, sin duda un gran reclamo para los fans, que disfrutarán viéndolos interactuar y combatir juntos. Todos se verán atrapados en un misterioso mundo, en el que cada nivel será como transportarse a una película diferente, y tendrán que colaborar entre ellos para encontrar una salida.

Un dungeon crawler de cine

Al igual que en los *Etrian Odyssey* y el primer *Persona Q*, el enfoque jugable será muy mazmorrero y con altas dosis de exploración. Cada nivel será un gran laberinto, en esta ocasión con temática cinematográfica. Ya hemos podido ver los primeros: una parodia de Superman, en la que nos enfrentaremos a un superhéroe que por algún motivo quiere apresarnos; una isla inspirada por Jurassic Park, en la cual los dinosaurios han sido revividos; y un mundo futurista plagado de robots, que evoca a las películas de ciencia ficción. Y, por supuesto, en todos estos laberintos nos enfrentaremos a numerosos enemigos en combates por turnos, con la ayuda de nuestros Persona. Habrá que tener especial cuidado con los F.O.E., una serie de minijefes de gran poder que se pasearán por los niveles. Es un concepto extraído de *Etrian Odyssey*, y que también vimos en el primer *Persona Q*. Eso sí, el grado de desafío de estos encuentros y de todos los demás dependerá de la decisión del propio jugador, que, al principio de la partida, podrá elegir entre cinco niveles de dificultad (Safety, Easy, Normal, Hard y Risky).

Esta entrega seguirá explorando la mecánica de los sub-Persona que inició su predecesor, mediante la cual podemos equipar a cada personaje con un segundo Persona, aparte del principal que viene predeterminado. Elegir a los sub-Persona más apropiados para cada ocasión será clave, pues otorgarán ciertas habilidades, tipos de ataque y fortalezas a nuestros personajes. La llegada de *Persona Q2* a nuestras fronteras aún no está confirmada, pero esperamos que siga los pasos de su predecesor.





1 **Como es habitual** en los juegos de rol de Atlus, explotar las debilidades elementales de los enemigos será esencial.

2 **La protagonista femenina** de *Persona 3 Portable* (la versión de PSP) reaparecerá en este juego. Tendrá un papel destacado en la historia, e incluso se encontrará con la versión masculina del héroe de aquel juego.

3 ***Persona Q2*** presentará una historia propia e independiente, y no será necesario haber jugado a otros *Persona* para disfrutarla. Eso sí, los fans captarán muchos más guiños y detalles.

4 **Nuestro equipo** de batalla podrá incluir hasta cinco miembros.

5 **Los personajes de *Persona 5*** tendrán un protagonismo especial en la historia.

6 **Nuestros héroes** acabarán atrapados en los mundos de diversos películas, y tendrán que encontrar una escapatoria.

7 **Al igual que** en el primer *Persona Q*, el diseño de los personajes tendrá un estilo "chibi" más desenfadado que en los juegos originales.



MÁS SPIN-OFFS MUSICALES DE PERSONA

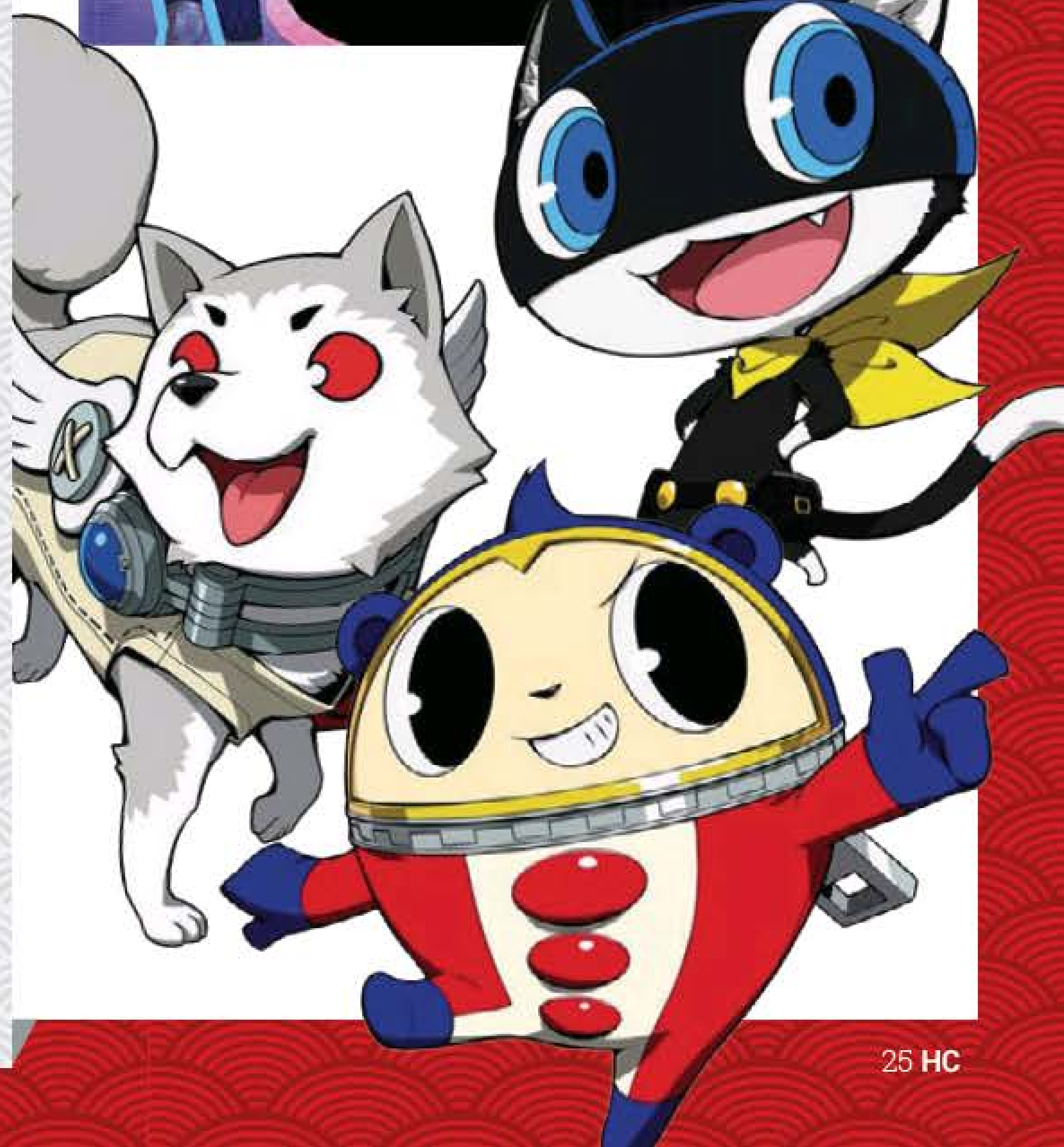
El 4 de diciembre, llegan a Europa *Persona 3: Dancing in Moonlight* y *Persona 5: Dancing in Starlight*, dos nuevos juegos musicales para PlayStation 4 y PS Vita (en físico y digital para la primera, y sólo en digital para la segunda). En ellos, seguiremos el ritmo de las magníficas canciones de las bandas sonoras de *Persona 3* y *Persona 5*. Además, en PS4 también tendremos el pack *Endless Night Collection*, que incluirá los dos juegos y un código de descarga de *Persona 4: Dancing All Night*.











LOS NIVELES SERÁN PARODIAS DE PELÍCULAS FAMOSAS COMO SUPERMAN Y JURASSIC PARK

Aquí TOKIO



Kane, uno de los nuevos personajes de Akira Toriyama para Jump Force

Este crossover de lucha incluirá multitud de personajes famosos extraídos de algunos los manganimes más icónicos, pero, además, presentará cuatro luchadores totalmente nuevos, diseñados por el célebre creador de Dragon Ball. Recientemente, hemos podido ver en acción a uno de ellos, un villano llamado Kane.



3.500.000

unidades lleva Dragon Ball FighterZ en todo el mundo, contando físico y digital



Level-5 lanzará Ushiro en Switch

Hace ya diez años, Level-5 anunció un juego de rol y terror para PSP en el que íbamos a interactuar con fantasmas. Algunos de estos conceptos acabaron dando forma a *Yo-Kai Watch*, y parecía que el proyecto *Ushiro* quedaba muerto, pero la compañía lo ha rescatado por sorpresa para lanzarlo en Switch.



Level-5 celebra su vigésimo aniversario

En octubre de 1998, Akihiro Hino fundó Level-5 en Fukuoka. El estudio se estrenó con éxito con *Dark Cloud*, se convirtió en referente con el desarrollo de *Dragon Quest VIII* y *IX*, y ha arrasado con sus propias sagas: *Yo-Kai Watch*, *Profesor Layton*, *Ni no Kuni*, *Inazuma Eleven*, etc.



Un nuevo Dragon Quest Monsters con Erik y Mia de DQXI en versión niños

La próxima entrega de *Dragon Quest Monsters*, aún sin plataformas confirmadas, estará protagonizada por Erik y Mia de *Dragon Quest XI* cuando eran niños. Además, el remake del primer *Dragon Quest Monsters* acaba de salir para iOS y Android en Japón.



Vuelven... a casa vuelven

A principios de siglo, Nintendo llegó a un acuerdo con Capcom para que la saga *Resident Evil* fuera exclusiva de GameCube, lo que se saldó con el estreno en ella de *RE Remake*, *RE0* y *RE4*. Con el paso de los años, esos títulos acabaron llegando a multitud de consolas... y la próxima será Switch, en la cual desembarcarán los tres en 2019.



Switch supera las ventas mundiales totales de GameCube

Tras superar en sus primeros diez meses las ventas totales de Wii U, ahora Switch ha rebasado las cifras globales de GameCube tras poco más de año y medio a la venta, según un nuevo informe de Nintendo que la coloca en 22,86 millones de consolas en todo el mundo. Este nuevo hito demuestra la buena salud de la que goza la consola.

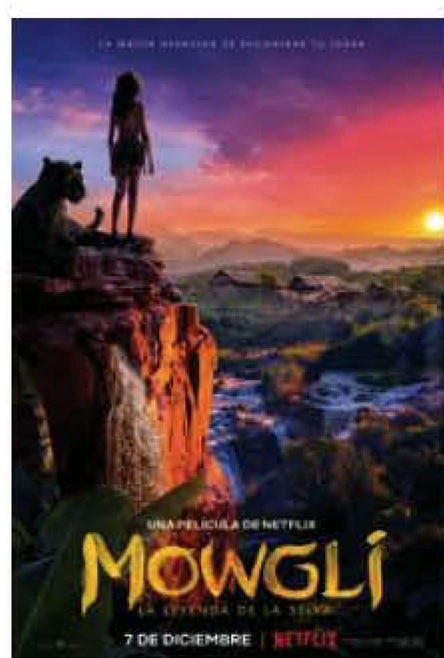


1.500.000

unidades vendidas de Super Mario Party (Switch) en su primer mes en todo el mundo



MOWGLI: LA LEYENDA DE LA SELVA



ANDY SERKIS REINVENTA EL LIBRO DE LA SELVA

Olvídate de las anteriores adaptaciones: esta es mucho más oscura y fiel al espíritu de la obra de Kipling. Una gran superproducción de Netflix que fusiona imagen real con animación por ordenador.

El 7 de diciembre se estrena en Netflix la película "Mowgli: La leyenda de la selva", una nueva visión de "El Libro de la Selva" que se desmarca de las dos adaptaciones realizadas por Disney para mostrarnos una perspectiva mucho más adulta de la inmortal historia que escribió Rudyard Kipling en 1894.

Y nadie mejor para dirigir una película que mezcla imagen real con animación por ordenador que Andy Serkis, el hombre que revolucionó la captura de movimientos en la industria del cine al interpretar a la criatura Gollum en las tres entregas de "El Señor de los Anillos" y a César en la trilogía de "El Planeta de los Simios".

LA PELÍCULA SE PODRÁ VER SOLO EN NETFLIX A PARTIR DEL 7 DE DICIEMBRE

Serkis reclutó a un reparto de estrellas para que dieran voz (y expresión a través de las técnicas de motion capture) a los animales que rodean a Mowgli. Christian Bale, Cate Blanchett, Benedict Cumberbatch, Naomie Harris y el propio Serkis forman parte del elenco de esta superproducción.

El largometraje va más allá de donde llegó el inolvidable film de animación de 1967, para mostrar la relación de Mowgli en su vuelta a la aldea de los humanos, y cómo tendrá que elegir entre los dos mundos y regresar a la selva para proteger a su auténtica familia. Por cierto, Netflix y Serkis preparan también una adaptación de "Rebelión en la granja".

Serkis se pone tras la cámara



Serkis revolucionó el motion capture tras dar vida a Gollum en la trilogía de "El Señor de los Anillos". También dotó de voz y expresión al Capitán Haddock en el "Tintín" de Spielberg, a Snoke en las últimas entregas de "Star Wars" o al rey Bohan en *Heavenly Sword*. Este es su debut en la dirección.

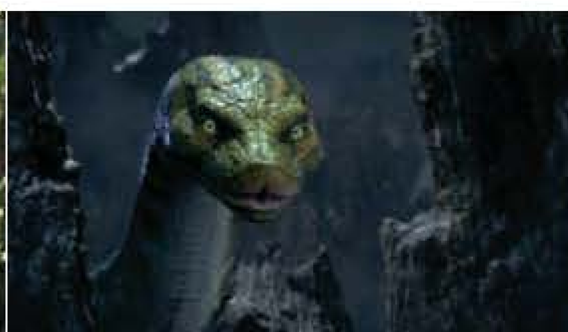
El reparto de voces es una "animalada"



Bagheera (Christian Bale) adora a Mowgli, pero tiene claro que su lugar debe estar con los de su especie, los humanos.



Baloo es tan inconsciente como encantador, y cuenta en la V.O. con la voz (y las expresiones) del director del film, Andy Serkis.



Nadie mejor que Cate Blanchett para dar voz a la sibilina serpiente **Kaa**, empeñada en devorar a Mowgli.



El temido tigre **Shere Khan** tiene la voz de Benedict Cumberbatch, quien ya interpretó al dragón Smaug en dos de las entregas de "El Hobbit".



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

RESIDENT

LEON Y CLAIRE, RODEADOS DE NUEVO EN RACCOON CITY



La ciudad donde el Virus T se hizo fuerte resurgirá de sus cenizas... para volver a caer presa de los zombis. Capcom se ha metido de nuevo en el laboratorio y ha creado otro remake que causará estragos.

- **PS4 - XBOX ONE - PC**
- **25 DE ENERO**
- **CAPCOM**
- **SURVIVAL HORROR**

En líneas generales, Capcom es una de las compañías que más han hecho por preservar su legado histórico en los últimos años, bien en forma de remasterizaciones o bien en forma de remakes. El caso de la saga *Resident Evil* ha sido realmente significativo, pues, en las dos últimas generaciones, nos hemos hartado a ver conversiones de *RE1, RE0, RE4, RE5, RE6, RE Revelations* o, incluso, *RE: Code Veronica*. Sin embargo, ha habido dos entregas de la rama principal que han estado en paradero desconocido: *RE2* y *RE3*.

El juego de Némesis seguirá así hasta nuevo aviso, pero no así *Resident Evil 2*. Desde que debutara en 1998, este clásico sólo ha tenido lanzamientos en PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, GameCube y PC, debido a que su concepto visual y jugable se quedó obsoleto y no se podía recuperar tal cual. Sin embargo, el 25 de enero, volverá a lo grande, en forma de remake, igual que otros clásicos nacidos en PSOne, como *Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Medievil* y, quién sabe cuándo, *Final Fantasy VII*.

Tú sí puedes decir que has revivido

No es la primera vez que una entrega de *Resident Evil* resucita con hambre renovada. Un servidor aún recuerda el entusiasmo que le generó en septiembre de 2001 el anuncio, por parte de Shinji Mikami y Shigeru Miyamoto, de que la primera entrega de la saga tendría un remake total para GameCube. Simple y llanamente, no podía creer aquellas imágenes fotorrealistas que veían mis ojos. Por eso, cuando Capcom anunció, en agosto de 2015, que le tocaba el turno a su secuela, volví a sentirme embriagado por la emoción, una sensación que creció aún más cuando, por fin, se mostró el primer tráiler en la conferencia de Sony del E3 2018. De nuevo, mis ojos se resistían a creer que lo que estaban viendo pudiera ser real.

Hoy en día, estamos acostumbrados a que las superproducciones presenten unos gráficos de escándalo, motivo por el que, en reportajes, avances o análisis, el apartado técnico es algo que solemos comentar al final o, incluso, de refilón. Sin embargo, en el caso de este remake, es obligatorio empezar por ahí, porque la reconstrucción que ha hecho Capcom es para volverse loco, tan- »



La linterna será una extensión de nuestro brazo en este remake, que será mucho más oscuro que el original, gracias a unos contrastes de sombra y luz que habrían sido impensables en 1998.









to por la comparación visual respecto a 1998 como por la forma en que adapta la jugabilidad.

Las cámaras fijas y el control "tipo tanque" del original han sido más que superados en los veinte años transcurridos, así que se hacía necesario un giro de 180º. Ahora bien, la vuelta de tuerca se ha hecho sin experimentos raros, repitiendo exactamente el mismo proceso que ya se hizo con *Resident Evil 4*, es decir, apostando por una cámara al hombro que ya se sabe que funciona. No en vano, aquel juego de 2005 está entre los mejores de la saga, merced a su perfecto equilibrio entre acción y survival horror.

No hay luz sin oscuridad

El cambio conceptual se ha forjado con ayuda del motor gráfico de *Resident Evil 7*, que ya mostró muy buenas maneras en 2017. Capcom ha pulido la tecnología aún más desde entonces, para beneficio de este remake, que será uno de los juegos más espectaculares que se hayan visto en PlayStation 4, Xbox One y PC.

Por encima de todo, hay que destacar el principal elemento común que hay con la séptima entrega. Puede que la cámara no sea subjetiva, pero la iluminación es igual de brillante. Si *RE2* luce tan bien, es porque hace un uso increíble de la luz y las sombras. Frente al juego de 32 bits que vimos en 1998, que era bastante "luminoso", el remake es un pozo de oscuridad que se ve deliciosamente rasgado por el uso de una linterna. Es muy llamativo cómo un objeto tan simple puede marcar el tono de un juego, pero los survival horror de hoy en día no se entienden sin él, como dejó patente también *The Last of Us* en algunas de sus secciones. En nuestras primeras partidas, nos hemos quedado de piedra con el uso que se ha hecho de este recurso, tanto para explorar los lúgubres entornos como para ubicar a los zombis a la hora de dispararles o huir. Puede que el juego no sea un portento en cuanto al nivel de detalle de las texturas, por ejemplo, pero se compensa con un brutal uso artístico de la iluminación.

Lógicamente, el cambio más relevante respecto al pasado es el del diseño de niveles. El juego sigue desarrollándose en Raccoon City, con la comisaría de policía como epicentro, pero los escenarios se han tenido que rehacer por completo, al pasarse de los "tramposos" planos fijos de antaño a una perspectiva libre que ya no permite el lujo de hacer omisiones. Todos los entornos del original serán perfectamente reconocibles, pero también se han añadido áreas nuevas. No hablamos de un remake mondo y lirondo que conserve el mismo esqueleto y se limite a darle una musculatura más definida. De hecho, Capcom ha huido del »

DÉJÀ VU DEL GRAN REMAKE

Capcom conoce el arte del remake como nadie, precisamente gracias a *Resident Evil*, pues, en 2002, la compañía nipona rehizo de arriba a abajo la entrega original, lanzada en 1996. Pese al poco tiempo transcurrido, el salto técnico de PlayStation-Saturn a GameCube fue tan brutal que la denominación semioficial de "REmake" no podría haber venido más a cuenta. El remozado audiovisual sentó cátedra e incluso hoy día sigue siendo puntero, como denota el hecho de que el juego se lanzara en PS4, One, PS3 y 360 sin más necesidad que un par de filtros.

HABLAMOS CON:
YOSHIAKI HIRABAYASHI



Productor de *Resident Evil 2*

« La de agosto de 2015 fue una forma inusual de anunciar un videojuego »

¿Cuándo decidió Capcom hacer un remake de *Resident Evil 2*? ¿Y por qué se anunció en 2015 sin material alguno (sólo un logo y una camiseta con un lema) y, luego, se esperó tres años para mostrarlo en el E3? Fue raro, porque, entre medias, se anunció y se lanzó *Resident Evil 7*.
Hemos estado trabajando en él desde aquel anuncio mío de "vamos a hacerlo" en agosto de 2015. Fue una forma muy inusual de anunciar un videojuego, pero había tantas peticiones de los fans sobre un remake de *RE2* que queríamos decir algo tan pronto como se iniciara el proyecto. Tras ese anuncio, junté el equipo de desarrollo y hemos trabajado duro durante tres años. Ahora, el juego está casi listo. ¡Gracias a los fans por la paciencia!

¿Cuánta gente ha trabajado en el proyecto? ¿Son los mismos desarrolladores que trabajaron en la séptima entrega numerada? ¿Y hay algún miembro del equipo que ya estuviera presente en el desarrollo del original de 1998 para PlayStation?
El desarrollo es el más reciente dentro de la saga y, aunque no tengo el número exacto, hay en torno a 100 personas volcadas en él, incluidas algunas que trabajaron en *Resident Evil 7: Biohazard* y en entregas anteriores de la rama principal de la saga. Lo directores son también veteranos del *Resident Evil 2* original.

¿Hicisteis diferentes prototipos para este remake, sobre todo de cara a considerar cuál debía ser la perspectiva? ¿Habrían tenido sentido una cámara en primera persona o las fijas del original? ¿Tuvisteis que hacer mucho ensayo y error o estuvo todo claro desde el principio?
Tuvimos varios prototipos al principio del desarrollo, con un proceso de ensayo y error para intentar recrear las sensaciones del juego original a la par que implementábamos nuevas mecánicas. Fue un gran desafío, pero el equipo lo abordó con mucha motivación y, como resultado, hemos visto lo que han disfrutado quienes han probado el juego en diversos eventos tras el E3, lo que nos ha dado seguridad sobre la dirección tomada.

¿Por qué no habéis usado la palabra "remake" en la denominación del juego o, en su defecto, algún subtítulo que lo diferencie del original? Sabemos que hay muchos cambios, pero, al final, se trata de un remake de *Resident Evil 2*.
La definición de "remake" es diferente para cada persona. Facilita la denominación de un juego, pero la gente puede crearse diferentes expectativas. Hemos intentado respetar el contenido del juego original a la vez que lo hacíamos disfrutable dentro del panorama actual. Nos ha llevado mucho tiempo pensar acerca de cómo lograr eso, pero ahora, veinte años después del lanzamiento original, lo que queremos es dar a los jugadores la experiencia que hemos creado, sin un subtítulo en la denominación que pueda condicionar su forma de verlo.

El núcleo del juego ya estaba creado, en cuanto a personajes, jefes, historia o entornos, pero... ¿qué dirías que es más sencillo? ¿Hacer un juego nuevo desde cero o un remake de este tipo, teniendo en cuenta que quizá algunas de las características que se te ocurran no encajen con la esencia del juego? ¿Cómo de difícil es encontrar ese equilibrio?
Los juegos nuevos y las reimaginaciones tienen cada uno sus propios desafíos, y no creo que se puedan comparar fácilmente. El equipo ha intentado hacer un juego que se pueda disfrutar tanto si eres fan del original de 1998 como si te estrenas en la saga con esta entrega. Fue un proceso difícil, pero muy emocionante. Ya casi está listo, así que no os importará esperar un poco más para probar el reimaginado *Resident Evil 2*...

Los hechos de *Resident Evil 2* son paralelos a los de *Resident Evil 3*, otro juego muy querido por los fans, sobre todo por Némesis. ¿Os planteáis un remake complementario? ¿Sería más fácil hacerlo, ahora que tenéis las herramientas y la experiencia acumuladas con esta entrega?
Ahora mismo, estamos centrados en finalizar el desarrollo de *Resident Evil 2* y no tenemos otros anuncios que hacer.

ESTE REMAKE ES UN POZO DE OSCURIDAD DELICIOSAMENTE RASGADO POR EL USO DE LA LINTERNA

3X1 DESDE RACCOON CITY

De un modo u otro, este remake aunará las tres grandes etapas canónicas que ha atravesado la saga en veinte años.



Resident Evil 2 (1998) es, obviamente, la base de este remake. Las cámaras estáticas, los fondos prerrenderizados o el control "tipo tanque" han pasado a mejor vida, y se han añadido novedades, pero el desarrollo general de la aventura se mantendrá: argumento, personajes, escenarios, enemigos, puzles, sustos, inventario limitado, escasez de munición, curas con hierbas...



Resident Evil 4 (2005), protagonizado también por Leon, marcó el primer cambio de tercio de la saga. Su cámara al hombro hacía el control más cómodo y preciso, sobre todo a la hora de disparar, y afectó a todo el diseño: de los niveles, de los jefes, del tipo de sustos... Este remake beberá mucho de su fórmula de survival con acción, olvidándose del despiporre de *RE5* y *RE6*.



Resident Evil 7: Biohazard (2017) fue, al mismo tiempo, una vuelta a las raíces del terror y otro giro radical de concepto, al apostar por una perspectiva en primera persona y un marco argumental que se desmarcaba de Umbrella y S.T.A.R.S. El remake ha heredado su motor, el RE Engine, algo que se hará notar, especialmente, en el espectacular sistema de iluminación.



Como ya sucedió con la apariencia de Chris Redfield en *Resident Evil 7*, hubo quien se quejó cuando se revelaron los looks de Claire y Leon, pero lo cierto es que se mantienen fieles a los originales, sólo que con maquillaje propio de 2018.



Los cuchillos tendrán una nueva dimensión jugable, pues se desgastarán al dar puñaladas y, en caso de que un zombi nos "abrace", podremos clavárselos para zafarnos. Si queremos recuperarlos, será obligatorio dar matarile al no muerto.

» término en la denominación oficial del juego y, en sus declaraciones, los responsables —como el productor Yoshiaki Hirabayashi y el director Kazunori Kadoi, a quienes hemos podido entrevistar para realizar este reportaje— suelen hablar más bien de reimaginación, dada la gran cantidad de contenido inédito.

Otra renovación importante que había que acometer era la del DNI. A Leon S. Kennedy y Claire Redfield los hemos visto con muchas caras a lo largo de la historia de la saga, por lo que a algunos les ha chocado que tengan una apariencia diferente a la que lucieron no ya en el juego de 1998, cuya carga poligonal era baja, sino, sobre todo, en *RE6* o *RE Revelations 2*. Sin embargo, su nuevo look, prestado por los actores Eduard Badaluta y Jordan McEwen, respectivamente, a nosotros nos ha convencido. También Ada estará muy cambiada en este remake, en su caso también porque, aparentemente, vestirá una gabardina y gafas de sol, en lugar del vestido ajustado del original. Sin embargo, el maquillaje más extremo es el que han recibido los zombis, que presentarán decenas de apariencias distintas, tanto corporales como faciales, para que no sintamos que estamos siempre ante el mismo individuo. Además, se ha puesto mucho énfasis en las animaciones y en las heridas que sufrirán cuando les ataquemos, lo cual incluirá desmembramientos. En ese sentido, el gore estará a la orden del día, con litros y litros de sangre en pantalla.

Para culminar la faceta técnica, el audio se ha renovado por completo. Habrá una nueva banda sonora, aunque quien lo desee podrá adquirir un DLC para intercambiarla por la antigua. Además, se han vuelto a grabar las voces, muy limitadas en su época, y, esta vez, también estarán disponibles en castellano. Pero quizá lo que más nos gusta son los efectos ambientales, que potenciarán la sensación opresiva: el viento ululando en el exterior, el agua de los retretes, el ruido de cristales cuando un zombi decida atravesar una ventana por las bravas...

La mezcla genética perfecta

El argumento será el que todos conocemos ya. Leon será un policía novato y Claire, una estudiante que busca a su hermano, Chris, quien fuera protagonista de la primera entrega. A ambos les pillará en Raccoon City el estallido del Virus T, de modo que cada uno volverá a protagonizar su propia campaña independiente, si bien confluirán en determinados puntos, »



HABLAMOS CON:
KAZUNORI KADOI
Director de *Resident Evil 2*



« La idea clave que se buscaba era el miedo a ser mordido por los zombis »

¿Cómo fue la elección de la perspectiva a lo *Resident Evil 4*? ¿Probasteis otras?
Probamos una cámara fija como la del original al comienzo del desarrollo. Ciertamente, era única, pero sentimos que haría el juego difícil de controlar para mucha gente, especialmente para aquéllos acostumbrados a las experiencias modernas. Como resultado de nuestros experimentos, decidimos usar una al hombro como la de *RE4*. Sentimos que podíamos reproducir el efecto que conseguía el original con sus ángulos fijos (como, por ejemplo, el miedo a los enemigos que no salían en el plano) usando el diseño de niveles, los efectos de iluminación o el sonido. Eso nos permitió ejecutar de una manera muy efectiva la idea clave que buscábamos: el miedo a ser mordido por los zombis. La primera persona, en cambio, nunca estuvo sobre la mesa.

¿Veremos nuevos escenarios que no estuvieran en el original? De ser así, ¿cómo de difícil es introducirlos en el mundo sin romper su "cohesión"?
¡Sí, hay nuevas áreas! Nos hemos asegurado de que el juego sea coherente revisando las localizaciones y los personajes, así como considerando por qué necesitaban ir a nuevos sitios, para darles razones consistentes y que no se sintieran fuera de sitio o contradictorios.

En términos narrativos, los videojuegos han cambiado mucho desde 1998. ¿Cuáles son las principales mejoras que habéis introducido? ¿Considerasteis la opción de mezclar las dos campañas?
Consideramos mezclar las campañas de Leon y Claire en una sola, pero queríamos que los jugadores pudieran elegir con quién empezar el juego, algo que era genial hace veinte años y que es genial seguir teniendo ahora. El ritmo general de la historia es el mismo que en el original, pero hemos hecho muchos ajustes para modernizar la presentación.

Con la nueva cámara, los combates contra los jefes han cambiado radicalmente respecto al pasado, ¿verdad?
Los controles son distintos a los del original, pero queremos que siga siendo un survival horror, así que hemos sido cuidadosos para mantener un equilibrio y que la acción y los disparos no adquieran una presencia excesiva. Los jefes han sido reconstruidos en cuanto a las situaciones y la forma de combatirlos, así que podéis esperar batallas sorprendentes.

Como muchos juegos de aquella época, el original era bastante corto. ¿Cómo habéis solucionado ese aspecto? ¿Cuántas horas se necesitarán para completar ambas campañas? ¿Y habrá nuevos modos?
Llevará más tiempo completarlo que el original, pero un juego de terror no es algo que se pueda alargar excesivamente, así que no es que el tiempo de juego se haya duplicado ni nada por el estilo. Después de acabar la historia, puedes disfrutar de modos extra como Cuarto superviviente y Tofu, y de trajes clásicos, así que resulta bastante rejugable.

El juego usa el RE Engine que Capcom ya creó para *Resident Evil 7*. Estamos impresionados con el uso de la iluminación y los modelados de los personajes, pero ¿cómo de difícil ha sido ajustar el motor, considerando que *RE7* usaba una perspectiva totalmente diferente?
Sí, dado que siempre puedes ver al personaje en pantalla, fue duro tenerlo todo bajo control. En cuanto a la iluminación y los efectos ambientales, fuimos capaces de adaptar los conocimientos de *RE7* para llevar el motor aún más lejos.

Imaginamos que, en la parcela sonora, también habéis podido introducir muchas características que no eran posibles en PlayStation. ¿Qué cabe esperar de la banda sonora o los efectos de sonido?
El original tenía una pista musical para cada estancia, a medida que te movías entre ellas. En esta reimaginación, hemos planteado que el diseño de sonido se ajuste a cada situación, dependiendo del estado del personaje o de los enemigos que haya cerca, de modo que el sonido refleja cómo te sientes al jugar.

ES RESIDENT EVIL 2 A LO RESIDENT EVIL 4, LO QUE SE TRADUCE EN UNA EXPERIENCIA DOBLEMENTE FAMILIAR

LA MUTACIÓN DEFINITIVA DEL VIRUS T

Igual que el de la primera entrega para GameCube en su día, este remake de *Resident Evil 2* promete marcar un nuevo estándar de cómo se debe restaurar una obra maestra para no pervertir su espíritu original y, al mismo tiempo, conseguir que se ajuste a las exigencias de una época muy posterior.





El CG se hizo muy común en los 90, especialmente en PlayStation. En una época en que los videojuegos buscaban parecerse cada vez más al cine, era la mejor forma de superar las barreras técnicas de un hardware de 32 bits. Este recurso para simular imágenes realistas apenas se usa en la actualidad, así que todos los vídeos del remake están hechos con el motor gráfico del juego, sin que haya diferencias con la jugabilidad.





La dirección artística será uno de los aspectos más renovados. Capcom no se ha limitado a redibujar los polígonos con mayor grado de definición, sino que le ha dado al juego una atmósfera mucho más tétrica, que contrasta con la relativa "luminosidad" que vimos en PlayStation o Nintendo 64. Basta con ver cómo luce la entrada de la comisaría de policía de Raccoon City, uno de los puntos más icónicos de la saga.





Los escenarios se han reformado de suelo a techo, algo imprescindible por el propio enfoque del remake. El original economizaba recursos tirando de planos fijos que sólo mostraban lo que interesaba, pero, al apostarse por una cámara al hombro con potencial para mirar alrededor en 360º, se hacía obligatorio modelar cada recoveco del entorno. La arquitectura general se mantendrá, pero habrá cambios y nuevas estancias.





El argumento seguirá las líneas maestras del original, de modo que, en sus andanzas por Raccoon City, Leon y Claire se toparán con viejos conocidos, como el policía Marvin Branagh, que de nuevo se las verá con una hemorragia de consideración. El guión contará con páginas adicionales y, en el caso de nuestro país, disfrutaremos de doblaje al castellano, a diferencia del original, que sólo llegó con voces en inglés.





Los zombis humanoides volverán a ser los enemigos más recurrentes, y nos seguirán abordando en "ristras", con un comportamiento similar al de los ganados de *Resident Evil 4*. Frente a los clones del original (y de casi cualquier juego de zombis), muchos presentarán una anatomía y una fisonomía únicas. Y no sólo eso: si les disparamos en determinadas partes del cuerpo, como los antebrazos, podremos desmembrarlos.





Los sustos son una parte esencial de todo buen survival horror que se precie. Para que los conocedores del original no se los vean venir todos, y también por el mero hecho de que algunos no funcionarían igual sin una perspectiva fija que los camufle, Capcom ha cambiado o reajustado la distribución de algunos, pero, aun así, habrá diversos guiños al pasado, como la repentina aparición de un licker al otro lado de una ventana.



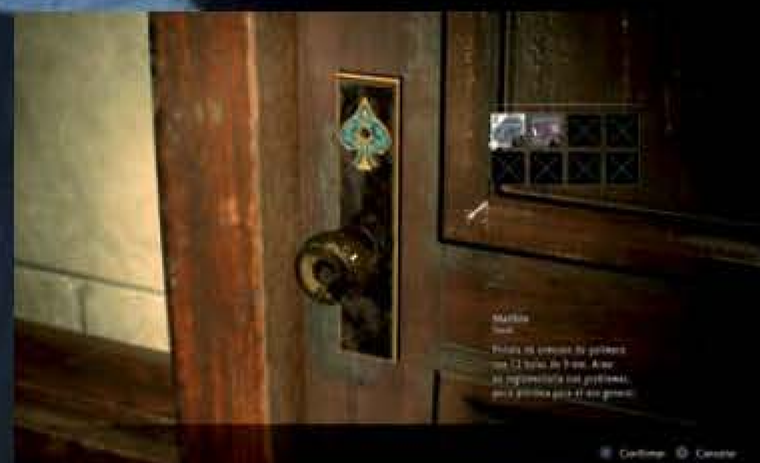


Sherry Birkin era parte activa del original, ya que nos acompañaba durante muchos momentos y apuntalaba la historia. En el remake, volveremos a ver a esta niña, pero con un perfil psicológico mucho más trabajado. Antiguamente, era un quimera meter diálogos mientras se desarrollaba la acción, pero, con los medios de hoy en día, sí ha sido posible incluir conversaciones más allá de las escenas de vídeo.





Los enfrentamientos contra los jefes finales se verán muy beneficiados por la perspectiva al hombro, que se ha aprovechado para dotarlos de nuevos diseños y comportamientos. Tal es el caso del brutal William, que tendrá un "ojo" mucho más significativo en su brazo y al que deberemos apuntar con tino. Nuestra mayor duda es saber si se han introducido criaturas o duelos que, directamente, no estuvieran en el original.


Los temibles y escurridizos lickers, más horrendos que nunca tras su paso por el dentista para afilarse los colmillos, volverán a ponernos en aprietos con sus veloces zarpazos. Tocará estrujarse los sesos para que no nos acorralen.



La misteriosa Ada Wong volverá a cruzarse en nuestro camino, ataviada con unas gafas oscuras perfectas para protegerse de la dañina nocturnidad de Raccoon City...



La Edición Deluxe del juego dará acceso a trajes especiales para los dos protagonistas. El "Noir" hará que Leon pase de ser un simple policía a ser un auténtico detective.

» con la familia Birkin como parte fundamental de la historia, que contará con nuevos pasajes y un guion más acorde a lo que cabe esperar de un juego contemporáneo. En ese sentido, por ejemplo, Sherry tendrá mucha más personalidad.

Pasando ya a la jugabilidad propiamente dicha, la idea del estudio era que la aventura se sintiera nostálgica y nueva a la vez, para que la pudieran disfrutar tanto los veteranos como los debutantes. A grandes rasgos, se podría decir que es *Resident Evil 2* a lo *Resident Evil 4*. Pese a los cambios, o precisamente gracias a ellos, la experiencia resulta doblemente familiar: el desarrollo es el de 1998, pero con la perspectiva y el fluido, a la par que comedido, control de 2005. Es un survival horror con las dosis justas de acción.

La exploración del entorno permanece intacta, con muchas puertas cerradas que obligan a dar rodeos en busca de pistas y llaves. Los puzles mantienen el ADN clásico, si bien se han reestructurado para que los conocedores del original tengan que darle a la sesera. En cuanto al guardado de la partida, se ha optado por hacer una modificación, para evitar frustraciones al público joven, acostumbrado a los puntos de control. No obstante, Kazunori Kadoi —que, físicamente, es casi un álter ego de Hideki Kamiya, quien fuera director del original— nos comentó que habrá un modo de dificultad más elevado en el que, como antaño, sí habrá que tirar de tinta para guardar.

Lo que sí se mantendrá para todos los jugadores es el inventario limitado, lo que obligará a pensar muy bien qué objetos llevar encima y cuáles dejar en el baúl. En relación con eso, la munición escaseará, y se ha optado por un ritmo de juego pausado, con movimientos lentos para moverse y disparar, algo que habrá que tener en cuenta al enfrentarse a los jefes, ante los que convendrá estar siempre moviéndose. Al margen del apuntado libre, también cobrarán relevancia los cuchillos. Al realizar tajos, acumularán desgaste, pero también podremos clavárselos a los zombis si nos atrapan, para ya luego tratar de recuperarlos. Esto supone un cambio respecto al remake de la primera entrega, donde había un cuchillo principal que servía para atacar a duras penas cuanto quisiéramos y, aparte, unos puñales consumibles que eran los que permitían zafarse de las muestras de excesivo cariño.

Una lección magistral de cirugía

Con este esperado remake, Capcom vuelve a dar cuenta de su maestría para recuperar clásicos y ponerlos al día con naturalidad y espectacularidad. El primer gran juego de 2019 será uno que ya lo fue un 1998, pero reimaginado con una brutalidad digna de Némesis, que esperamos que sea el siguiente en pasar por la clínica de cirugía estética de la compañía de Osaka. El mundo volverá a hacerse eco del incidente de Raccoon City. ■

COLECCIONISMO TEMÁTICO

La Edición Coleccionista, que costará 265 €, hará las delicias de los fans. Además del juego físico dentro de una caja metálica, incluirá una figura de Leon de 30 centímetros, una urna con cuatro llaves del Departamento de Policía de Raccoon City, un libro de arte, un CD con la banda sonora, un póster, un pin y una tarjeta con contenido descargable, todo ello dentro de un arcón como los que siempre han servido de almacenamiento en la serie. Entre los DLC, habrá dos vestimentas para Leon (Sheriff Arklay y Noir), otras tres para Claire (Militar, Noir y Elza Walker) y el arma Samurai Edge.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

JUEGOS COMO SERVICIO

DURAN Y DURAN

La esperanza de vida de los videojuegos es cada vez mayor. A las compañías ya no les basta con poner un producto en la calle y pasar a otra cosa: hay que seguir dotándolo de contenido durante años y rentabilizarlo al máximo, lo que ha propiciado un nuevo modelo de negocio.

Los videojuegos se asemejan cada vez más al mítico conejito de Duracell, aquél al que las pilas le duraban y le duraban, por muchos kilómetros que recorriera. En los últimos años, se ha producido un enorme crecimiento de los llamados juegos como servicio, es decir, productos que, después de lanzarse, siguen recibiendo nuevo contenido durante largo tiempo, lo que supone un cambio drástico en el modelo de negocio de las compañías y en la forma de disfrutar de los usuarios. Es la última gran consecuencia de la progresiva tendencia hacia lo digital, al menos hasta que se estandarice el streaming, que promete ser el principal caballo de batalla de la próxima generación.

Antaño, el proceso de cocción de un juego acababa en el momento en que se grababa en el cartucho o el CD de marras, al menos en el ámbito de las consolas. Más o menos fue así hasta PS2 y GameCube, que ni siquiera tenían integrados de serie módems con los que descargar o discos duros en los que almacenar contenido adicional. Sin embargo, en la siguiente generación, con Xbox 360 y PS3 especialmente, se empezaron a popularizar los DLC y los pases de temporada, que acabarían siendo la semilla de lo que hoy son los juegos como servicio. En PC, nacieron antes, con títulos como *World of Warcraft* o *Counter Strike*, que siguen vivos muchos años después de su lanzamiento original, tanto porque las compañías han seguido alimentándolos como porque sus comunidades se han mantenido muy fieles y no han dejado de jugar. Ahora, son también esenciales en PS4, Xbox One y Switch.

En continua construcción

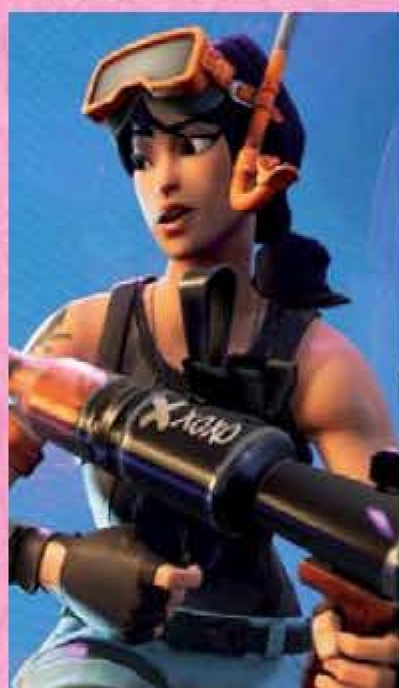
En general, los juegos como servicio tienen en común que incorporan nuevo contenido de forma constante, ya sea ampliando





SHOOTERS

Los títulos de disparos, especialmente los que ponen sus miras en el multijugador online, cuya duración puede llegar a ser prácticamente "infinita", han sido el mejor ejemplo en los últimos años de lo que son los juegos como servicio.



FORTNITE

A raíz del éxito de *PUBG*, Epic Games decidió transformar un juego que había nacido como otra cosa en un battle royale gratuito y dio lugar a un fenómeno social. En un año, lleva seis temporadas, con actualizaciones semanales que alteran su único mapa (incluso dándole una narrativa), añaden desafíos, incorporan eventos limitados...



CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

Hace años que *CoD* vive de su multijugador, que se iba ampliando con nuevos mapas de pago. Tras el éxito de *Fortnite*, Activision ha ido más allá, prescindiendo de la campaña para abrazar un battle royale que veremos cómo progresa y, sobre todo, cómo encaja en el calendario de lanzamientos anuales de la saga.



STAR WARS BATTLEFRONT II

Battlefront indignó al público por no tener campaña y por un pase de temporada de 50 €. EA y DICE tomaron nota y, para la continuación, apostaron por ofrecer el contenido extra de forma gratuita, algo muy loable... que quedó deslucido por la engañifa de la lenta progresión asociada a las polémicas cajas de botín.



BATTLEFIELD V

EA y DICE han prometido que este shooter tendrá un larguísimo recorrido en el tiempo, de tal modo que todos los contenidos extra, enmarcados en una iniciativa conocida como "Vientos de Guerra", serán gratuitos. Eso no sólo incluirá mapas o skins adicionales, sino también nuevos modos, como un battle royale, o nuevas historias para un jugador.



TITANFALL 2

Otra saga más de EA, en este caso con Respawn como estudio desarrollador, que cometió errores con su primera entrega y que se subsanaron en la secuela. Además de añadirse una excelente campaña, se prescindió del pase de temporada y se optó por una política de DLC gratuitos, en forma de modos, mapas o mejoras progresivas.



OVERWATCH

Blizzard es una compañía ejemplar en lo que a mantener sus juegos con vida en el tiempo se refiere. *World of Warcraft* o *Diablo* son ejemplos históricos, y su IP más reciente ha ido en la misma línea, aprovechando, además, su presencia en los eSports. Así, ha ido incorporando gratuitamente personajes, mapas, modos como los Juegos de Verano...



DESTINY 2

Cuando se lanzó, el primer *Destiny* resultaba muy repetitivo, ya que obligaba a repetir las mismas misiones una y otra vez, con una progresión tediosa. Con el tiempo, fue mejorando, a través de raids y DLC, para ser un verdadero MMO. Ahora, Activision y Bungie están enfrascadas en ampliar la secuela, que ya tiene una gran expansión.



SPLATOON 2

Splatoon supuso un cambio en el modus operandi de Nintendo. No sólo era un juego muy enfocado al online, sino que llegó corto de contenido, con la idea de ampliarlo gratis a largo plazo, mediante nuevos mapas, modos o armas. La secuela ha apostado por lo mismo, aunque sumando también una expansión de pago para un solo jugador.



RAINBOW SIX SIEGE

A diferencia de los *Rainbow Six* previos, está enfocado al multijugador competitivo, y lo cierto es que aterrizó con muy mal pie. Sin embargo, Ubisoft ha sabido insuflarle vida con una gran política de contenidos a largo plazo, en forma de operaciones, mapas, agentes o armas. Hace poco, se estrenó la temporada 3 del año 3.



SPACELORDS

Conocido anteriormente como *Raiders of the Broken Planet*, este juego de Mercury Steam, basado en un multijugador asimétrico de cuatro contra uno, fracasó con su política de campañas de pago independientes. Sin embargo, el estudio lo ha convertido en un free-to-play y sigue dándole soporte, ahora incluso con misiones diarias.







el concepto original o bien dándole una vuelta de tuerca, ya sea porque fracasaron o decepcionaron en el momento de lanzarse, o incluso porque empezaron en formato de acceso anticipado.

El ritmo de ampliación y renovación puede variar. Destacan los juegos que se distribuyen por temporadas, con actualizaciones que suelen ser semanales, pero no tiene por qué haber una periodicidad fija. Incluso puede haber eventos especiales que conmemoren ciertas festividades, como Halloween, la Navidad o el verano, o determinados acontecimientos, como el estreno de películas taquilleras, algo que, por ejemplo, se aprovechó para meter en *Fortnite* a Thanos, el villano de "Los Vengadores", o para hacer contenidos de "Los últimos Jedi" para *Star Wars Battlefront II*.

Cuando se usa el término de juego como servicio, se refiere, principalmente, a experiencias con un fuerte componente multijugador, que son los que más se prestan a tener una continuidad de uso en el tiempo, pero lo cierto es que se debe hacer extensivo también a productos pensados para disfrutar en solitario. Dos ejemplos muy claros son *Final Fantasy XV* y *No Man's Sky*. Ambos casos son muy particulares, pues se pusieron a la venta con bastantes deficiencias y, hoy día, tras multitud de actualizaciones y cambios, son muy distintos y mucho más disfrutables.

Pagar o no pagar: ésa es la cuestión

Siendo una evolución de los DLC, cada compañía está abordando de distinta manera la explotación comercial de los juegos como servicio. Los micropagos para adquirir elementos cosméticos o accesorios están siempre presentes como piedra angular, pero no pasa lo mismo con el contenido verdaderamente "jugable", que queda a elección de cada empresa.

Por ejemplo, dentro del género del shooter, EA decidió cargarse los DLC de pago tras el revuelo del primer *Battlefront*. Más allá de la polémica de las cajas de botín, eso ha ayudado a que la comunidad de sus juegos ya no esté dividida. Por el contrario, Activision ha seguido con sus pases de temporada y sus expansiones para *Black Ops IIII* o *Destiny 2*... mientras su "socia" Blizzard apostaba por un modelo de actualizaciones gratuitas para *Overwatch*. En el caso de la velocidad, tenemos el modelo de pago por coches y circuitos extra de *Project CARS*, el gratuito de *GT Sport*, el mixto de *Forza Horizon 4*... Ahora bien, el género más polémico es el de la lucha, donde muchos juegos, especialmente los de Arc System Works y Bandai Namco, amplían progresivamente su plantel de personajes a sablazo limpio: *Dragon Ball FighterZ*, *BlazBlue: Cross*

CADA COMPAÑÍA ESTÁ ABORDANDO DE DISTINTA MANERA ESTOS JUEGOS

AVENTURAS Y ROL

Hoy en día, hasta las experiencias aventureras y roleras que están pensadas para disfrutarse en solitario o en cooperativo pueden convertirse en juegos como servicio para volverse aún más redondas de lo que ya eran, expandirse o, incluso, arreglarse.



GTA ONLINE

Cuando se estrenó en 2013, la vertiente online de *GTA V* era un desastre, con unos servidores que no se tenían en pie. Sin embargo, en cuanto cogió velocidad de crucero, primero en PS3-360 y luego en PS4-One-PC, no dejó de añadir nuevos contenidos de todo tipo: atracos, clubes nocturnos, motos, acrobacias aéreas... En breve, cederá el testigo a *Red Dead Online*.



NO MAN'S SKY

El big bang con el que se originó su universo infinito significó una de las mayores polémicas de la generación, por la cantidad de promesas incumplidas. Sin embargo, Hello Games ha ido mejorando esta aventura espacial con importantes actualizaciones, como *Foundation*, *Path Finder*, *Atlas Rises*, *Next* o *The Abyss*, que han añadido más horas de historia, cooperativo...



FINAL FANTASY XV

Es un caso peculiar. Se puso a la venta en un estado extraño, que se fue mejorando con múltiples actualizaciones que añadieron nuevas partes de la historia, modificaron secciones, pulieron la jugabilidad... Ha habido eventos especiales (como el de *Assassin's Creed*) y DLC centrados en varios personajes (en 2019 llegará el de Ardyn), en un modo cooperativo...



MONSTER HUNTER WORLD

Cuando la saga aún estaba limitada casi a Japón, Capcom solía hacer una edición "Ultimate" para las entregas de *Monster Hunter*, pero eso parece haber cambiado con la última, que se ha ido ampliando gratis con festivales periódicos, más monstruos (Deviljho, Kulve Taroth, Lunastra o Bégimo) o armaduras inspiradas en *Horizon*, *Street Fighter*, *Devil May Cry*...



SEA OF THIEVES

Con una atractiva propuesta de piratas y cooperativo online en un mundo compartido, esta aventura de Rare prometía un sinfín de tesoros, pero lo cierto es que llegó algo corta de contenido. Sin embargo, el estudio británico la ha ido ampliando de forma gratuita con el paso de los meses y, recientemente, ha sacado a flote la expansión *Forsaken Shores*.



CONAN EXILES

Otro caso llamativo es el de los juegos que se estrenan mediante acceso anticipado, para que la comunidad ayude a acabar de perfilarlos. Es algo habitual en PC y, en cierto modo, sigue la filosofía de los juegos como servicio. Este título es otro de tantos, pero, además, una vez lanzada la versión final, ha seguido ampliándose, tanto con contenido gratuito como de pago.





ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

La apuesta de Ubisoft para el pase de temporada de este RPG es sorprendente, ya que lo convierte en un juego como servicio. Así, la compañía ha establecido un calendario de contenidos periódicos que consta de varias partes. Primeramente, aterrizará el arco narrativo *El legado de la primera hoja oculta*. Dará comienzo en diciembre y tendrá nuevos episodios cada seis semanas. En segundo lugar, llegará el arco narrativo *El destino de la Atlántida*, en primavera y con la misma periodicidad. Finalmente, en marzo, el pase de temporada dará acceso a *Assassin's Creed III Remasterizado*. Aparte de eso, el propio juego estándar ofrece desafíos que caducan y se van renovando.









Tag Battle, Tekken 7, Soul Calibur VI, Super Smash Bros Ultimate... Esa política está en el límite de lo que son los juegos como servicio, porque, al fin y al cabo, sigue el esquema del DLC de toda la vida, pero no sucede lo mismo con títulos que sí se amplían de forma "universal", como *Street Fighter V* o *ARMS*, cuyos luchadores extra sí llegan gratis a manos de todo el mundo.

Flor de muchos días

Sigue habiendo importantes estudios que realizan juegos "estancos" con un principio y un final muy marcados, pero los desarrollos son cada vez más caros, y las compañías necesitan rentabilizarlos, por lo que, a poco que una idea atrape al público, es tentador darle continuidad durante años. Es algo que third parties como Ubisoft (*Rainbow Six Siege, For Honor, The Crew*), Capcom (*Street Fighter V, Monster Hunter World*) o EA (*Star Wars Battlefront II, Battlefield V*) han interiorizado con rapidez. También las first parties se han sumado a la fiesta: Nintendo con *Splatoon 2*, Microsoft con *Sea of Thieves* o *Forza Horizon 4*, Sony con *DriveClub* o *GT Sport*...

En el último lustro, ha habido dos grandes hitos que ejemplifican esta nueva dimensión: *GTA V* y *Fortnite*. Ambos comparten el concepto de juego como servicio, las cifras multimillonarias y el hecho de que han revolucionado la forma de trabajar de las compañías responsables, desde enfoques opuestos: el de juego de 70 € y el de free-to-play. El juego de Rockstar, gracias a su vertiente online, lleva desde 2013 en boga y ha alcanzado los 100 millones de unidades vendidas. Además, ha propiciado que la empresa dejara de depender de la diversificación de proyectos y que se pudiera permitir estar cinco años sin sacar un juego de nuevo cuño, hasta el reciente *Red Dead Redemption II*. En cuanto a *Fortnite*, ha devuelto al estrellato a Epic Games, que andaba de capa caída tras la venta de los derechos de *Gears of War* a Microsoft y el decepcionante *Paragon*. El juego no arrancó con buen pie, pero su giro de urgencia hacia el battle royale, motivado por el éxito que *PlayerUnknown's Battlegrounds* estaba teniendo en PC, ha dado pie a un auténtico fenómeno social.

Si algo tienen los juegos como servicio, es que benefician tanto a compañías como a usuarios. Las primeras mitigan riesgos financieros centrando sus esfuerzos en un producto que ya saben que funciona y cuya base ya está hecha. Los segundos pagan (o ni eso) por un juego y saben que les dará diversión durante años. Eso implica también una amenaza para la creatividad y la viabilidad comercial de proyectos más clásicos, pero es evidente que a los "juegos 3.0" les queda pila para rato. ■

GTA ONLINE Y FORTNITE SON LOS EJEMPLOS PERFECTOS DE ESTA NUEVA DIMENSIÓN



LUCHA

El de los combates es otro género históricamente "imperecedero", desde la época de los salones recreativos, pero, hoy día, los planteles de los juegos crecen incluso después de haber saltado al ring.



VELOCIDAD Y DEPORTE

Los títulos de carreras y los deportivos han sido siempre ejemplos de juegos sin un principio y un final propiamente dichos, pero hoy no basta con lanzarlos tal cual y dejar que gripen: es importante rellenar sus depósitos.



FORZA HORIZON 4

Basándolo en las cuatro estaciones, que rotan de forma semanal, Playground ha encontrado una forma perfecta de meter nuevos eventos gratuitos y tener este juego en constante cambio. Aparte, habrá dos expansiones de pago, la primera con climatología extrema.



GRAN TURISMO SPORT

Al estar muy enfocado al multijugador online, este simulador llegó corto de contenido, pero Polyphony Digital ha ido ampliándolo con más eventos offline, coches y circuitos, a lo que cabría añadir las retransmisiones de las competiciones oficiales de eSports.



THE CREW

Ivory Tower planteó una suerte de MMO ambientado en EE.UU. y le dio continuidad en el tiempo, con una actualización gratuita que mejoró los gráficos y añadió lluvia, así como con las expansiones *Wild Run* y *Calling All Units*, que añadieron motos, monster trucks...



ROCKET LEAGUE

Cuando nació como un juego de regalo de PS Plus, nadie podía imaginar el recorrido que acabaría teniendo esta mezcla de velocidad y fútbol, que fue llegando a nuevas consolas e incorporando nuevos vehículos, pistas o, incluso, modos, como uno de baloncesto.



DRIVECLUB

Su puesta en marcha fue un desastre por culpa de los servidores, pero, antes de que Sony le cerrara el chiringuito, Evolution Studios amplió este arcade de velocidad con nuevos trazados gratuitos (con Japón como país extra) y una expansión de pago con motos.



ONRUSH

Los antiguos miembros de Evolution, esta vez como parte de Codemasters, lanzaron un arcade con carreras-batallas por equipos. La intención era ampliar el número de pistas y vehículos a lo largo del tiempo, pero, tras su batacazo comercial, su futuro pinta negro.



NBA 2K19

Visual Concepts actualiza su simulador de múltiples maneras semana tras semana: adecuando las estadísticas de los jugadores a la realidad, con un programa de televisión integrado en el juego, añadiendo desafíos y cartas coleccionables al modo Mi Equipo...



MARIO TENNIS ACES

Al menos hasta junio de 2019, el arcade tenístico de Switch tendrá diversas ampliaciones. La versión 2.0 añadió cuatro personajes adicionales (Shy Guy, Birdo, Floro Piraña y Koopa Paratroopa) y un modo cooperativo online cuyos desafíos se van renovando.



STREET FIGHTER V

Sus temporadas son el perfecto ejemplo de que el número de personajes de un juego de lucha puede crecer de forma gratuita, sin abusar. Hay que amasar moneda del juego para adquirirlos, pero eso evita tener que pasar por caja (lo cual es opcional, para los más impacientes).



ARMS

El peculiar juego de lucha de Switch, cuyo programa de contenidos ya ha terminado, llegó hasta la versión 5.0. Como hizo con *Splatoon*, Nintendo amplió el juego de forma totalmente gratuita con cinco púgiles adicionales, cinco escenarios, doce puños, insignias o modos como Festilucha.



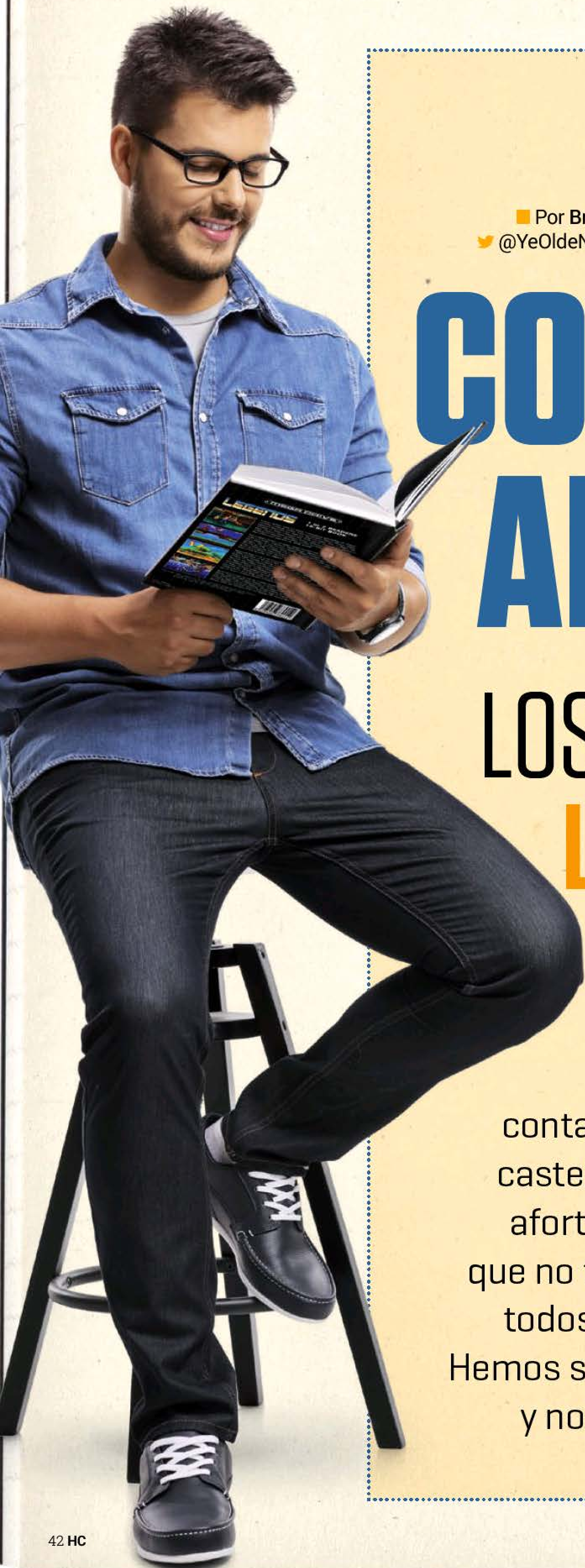
MORTAL KOMBAT X

El sangriento juego de lucha de NetherRealm Studios se fue ampliando con multitud de personajes, escenarios, trajes e, incluso, fatalities clásicos, la mayoría de pago, que se acabaron recopilando en la edición definitiva *XL*. Aparte, contaba con retos semanales en forma de torres.



FOR HONOR

Otro juego de Ubisoft que se quedó muy corto de salida y que ha sabido ampliarse con sucesivas temporadas que han ido incorporando más guerreros (como los Wu Lin), modos, servidores dedicados o mejoras visuales. *Marching Fire*, la expansión más reciente, se lanzó en octubre.



Por Bruno Sol
@YeOldeNemesis

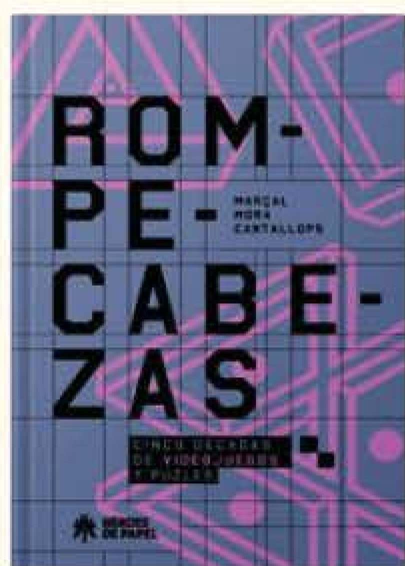
DE LA CONSOLA, AL PAPEL

LOS 50 MEJORES LIBROS SOBRE VIDEOJUEGOS

Hace unos años, se podían contar con una mano los libros en castellano sobre videojuegos. Hoy, afortunadamente, el problema es que no tenemos tiempo para leerlos todos, ni espacio para guardarlos. Hemos seleccionado sólo 50 de ellos, y no ha sido una tarea nada fácil.

LIBROS DE TEMÁTICA GENERAL

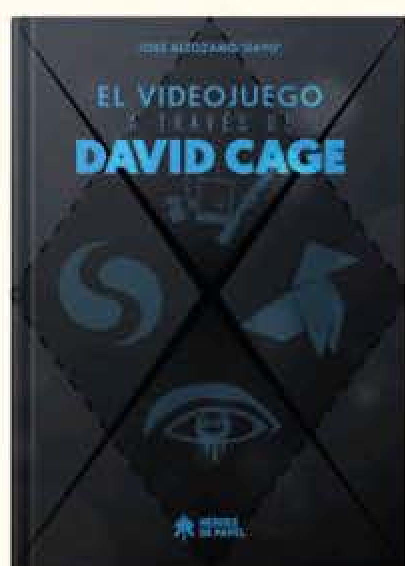
Historia de los videojuegos y de la propia Hobby Consolas, la evolución de los personajes femeninos, entrevistas a genios nipones y mucho más.



Rompecabezas

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Marçal Mora **PRECIO** 22 €

Marçal Mora Cantallops, colaborador de Retro Gamer España y responsable del blog Retro Maquinitas, desgrana la evolución de los puzles a lo largo de las últimas cinco décadas. Un trabajo realmente concienzudo (con más de 160 referencias), en el que tienen cabida desde clásicos como *Pengo* y *Q*Bert* hasta fenómenos más recientes como *Candy Crush Saga*. Un gran libro de consulta.



El videojuego a través de David Cage

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR José Altozano **PRECIO** 19 €

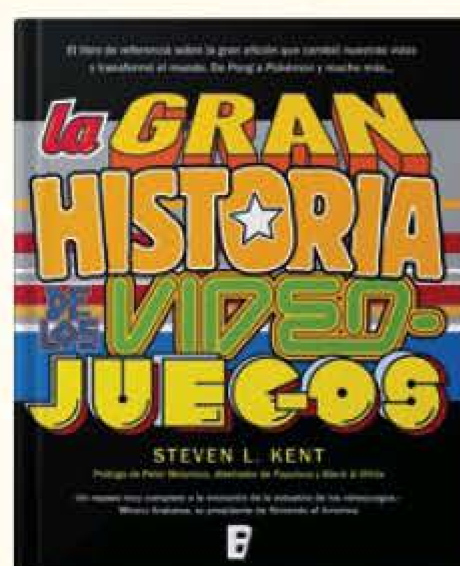
Aunque no abarque la última creación de Cage (*Detroit: Become Human*, comercializado un año después de la aparición de este libro), José "Dayo" Altozano compuso la obra de cabecera para cualquier fan del genial, y a veces polémico, creador de *Omikron* y *Heavy Rain*, indagando en su obsesión por dotar a los juegos de una narrativa cinematográfica.



El soñador de Providence

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Carlos G. Gurpegui **PRECIO** 20 €

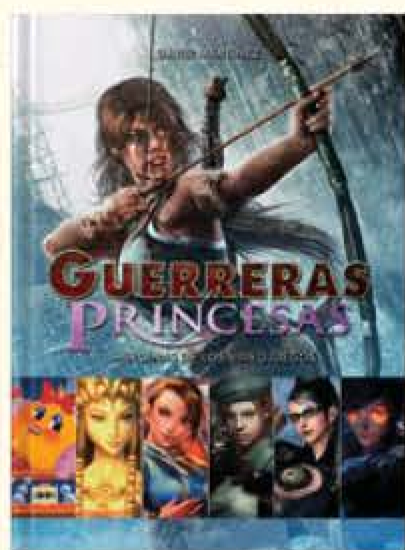
La figura de H.P. Lovecraft ha tenido un peso decisivo en la historia de la literatura, el cine y, por supuesto, los videojuegos. Carlos G. Gurpegui ahonda en la vida de este pionero de la ciencia ficción y el terror, en la mitología que creó y en su influencia en sagas tan emblemáticas como *Alone in the Dark*. Si aún sigues discutiendo con tus amigos cómo se pronuncia "Cthulhu", éste es tu libro.



La gran historia de los videojuegos

EDITORIAL B DE BOOKS
AUTOR Steven L. Kent **PRECIO** 22,80 €

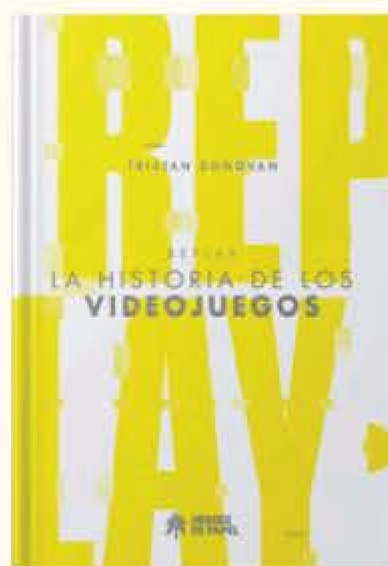
Pese a los dieciocho años que lleva sobre sus espaldas (se publicó originalmente en 2000), el libro de Kent sigue siendo todo un referente. Sus más de 600 páginas están repletas de anécdotas, datos y entrevistas sobre la historia de la industria. Le habría sentado de miedo una reedición actualizada, pero tenerlo en la estantería es un lujo.



Guerreras y princesas

EDITORIAL Ma Non Troppo
AUTOR David Martínez **PRECIO** 22,90 €

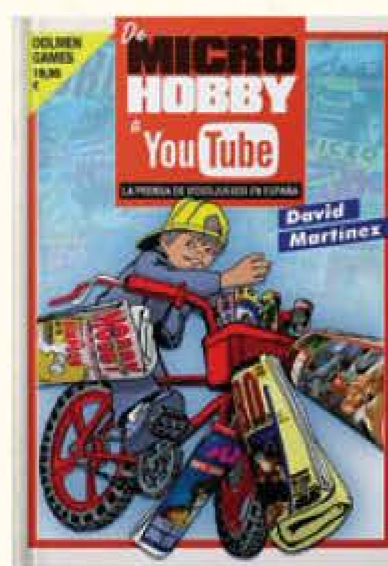
David Martínez (nuestro compañero va camino de batir el récord de libros de J.J. Benítez) muestra la evolución que han experimentado los personajes femeninos en las últimas décadas. El cliché de la damisela en apuros dio paso a auténticas heroínas, protagonistas de franquicias multimillonarias. Incluye, además, entrevistas con mujeres que trabajan en diversos campos de la industria del videojuego.



Replay: La historia de los videojuegos

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Tristan Donovan **PRECIO** 23 €

Una obra monumental, y a la vez amena, que recoge, a lo largo de 544 páginas, los orígenes de nuestro medio favorito hasta la actualidad. Donovan, colaborador de medios como Games TM o el periódico The Guardian, realizó más de 140 entrevistas para componer un tomo que plasma magistralmente la evolución de la industria del videojuego.



De Microhobby a YouTube: La prensa de videojuegos en España

EDITORIAL Dolmen
AUTOR David Martínez **PRECIO** 19,95 €

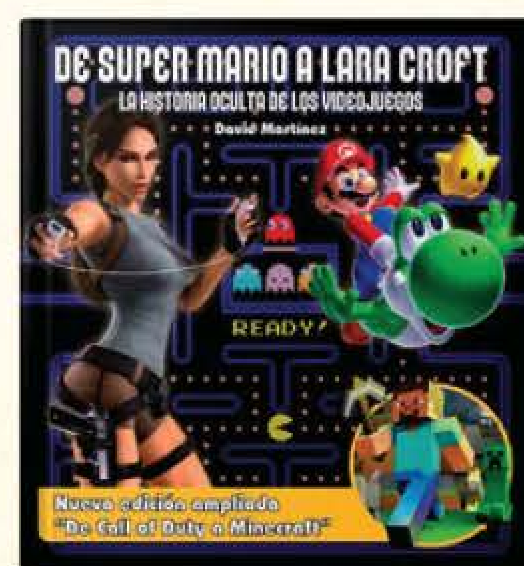
Hay bastantes libros sobre la historia de los videojuegos, pero ninguno se había centrado en la prensa que lleva analizándolos desde hace décadas. Nuestro compañero David Martínez nos invita a dar un paseo por la trayectoria de los medios especializados de nuestro país, desde los tiempos de la mítica MicroHobby hasta la irrupción de los youtubers.



Sensei: Diálogos con maestros del videojuego japonés

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Luis García Navarro **PRECIO** 21 €

Si alguna vez te intrigó cómo se trabaja en la industria japonesa, devorarás esta colección de entrevistas a dieciocho colosos del país del sol naciente. Es gente del calibre de Tomohiro Nishikado (creador de *Space Invaders*), Goichi Suda, Koji Igarashi, Hironobu Sakaguchi, Toru Iwatani (padre de *Pac-Man*), Naoto Oshima, Toshihiro Nagoshi (*Yakuza*)...



De Super Mario a Lara Croft

EDITORIAL Dolmen
AUTOR D. Martínez **PRECIO** 19,95 €

Editado originalmente en 2004, fue el primer libro en lengua castellana en recopilar la historia de los videojuegos. A diferencia del tomo de Kent, éste sí fue revisado y actualizado por su autor, David Martínez (todo un veterano de Hobby Consolas), lo que se tradujo en una reedición con más de 60 páginas adicionales.

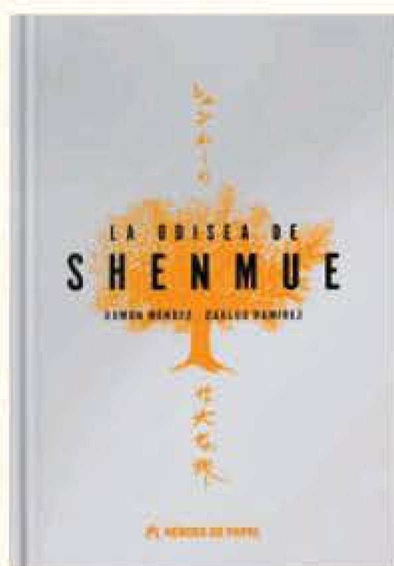


La historia de Hobby Consolas (Volúmenes 1 y 2)

EDITORIAL EDAF
AUTORES Varios **PRECIO** 25 € (cada uno)

Para celebrar el 25º aniversario de Hobby Consolas, veteranos de la cabecera y miembros actuales de la revista se reunieron para narrar su historia a lo largo de dos tomos, que combinan anécdotas con toneladas de datos en los que se refleja cómo ha evolucionado la industria desde aquel remoto octubre de 1991 hasta la llegada de Switch.

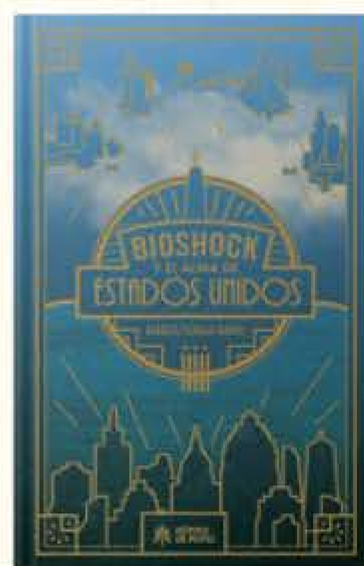
LIBROS TEMÁTICOS POR JUEGO / SAGA



La odisea de Shenmue

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES Méndez, Ramírez **PRECIO** 23 €

Mientras seguimos esperando la llegada de *Shenmue III*, nada mejor que revisar este estupendo libro, obra de Ramón Méndez y Carlos Ramírez, en el que se recoge la creación de las dos primeras entregas. Incluye, además, una entrevista exclusiva con el mítico Yu Suzuki (padre de la saga, amén de otros clásicos de Sega como *OutRun* o *Virtua Fighter*) y un fotorreportaje con las localizaciones reales de Shenmue.



BioShock y el alma de Estados Unidos

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Alberto Venegas **PRECIO** 22 €

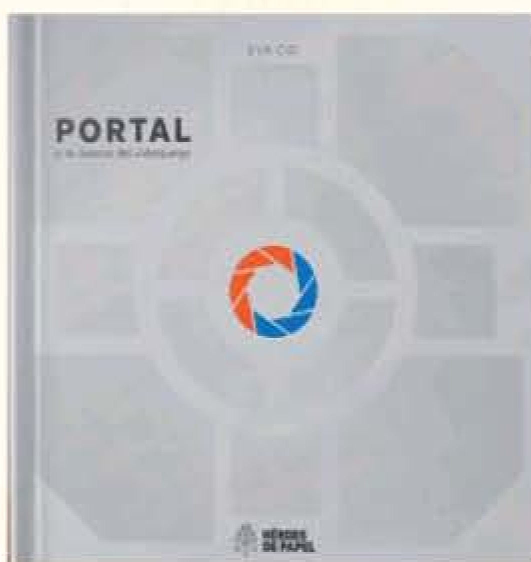
La franquicia *BioShock* merecía un estudio concienzudo de sus raíces (entre ellas, la más que evidente influencia de Ayn Rand) y el mensaje que se vislumbraba detrás de las paredes de Rapture y el cielo de Columbia. Alberto Venegas salió más que airoso del desafío, con un tomo que entusiasmará a todos aquéllos que disfrutaron con la excelente trilogía creada por Ken Levine.



De sombras y bestias

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES González, Matas **PRECIO** 20 €

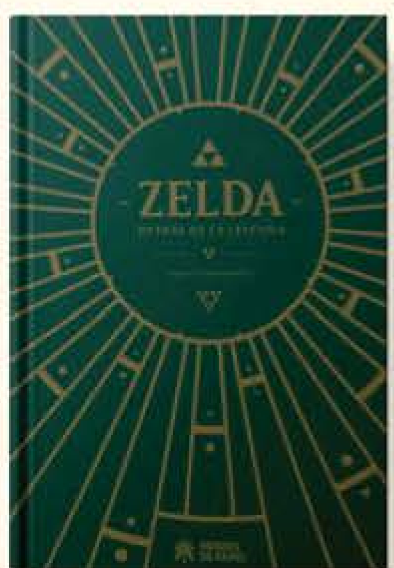
Pocas veces el videojuego, la narrativa y el arte se han fusionado tan magistralmente como en las tres aventuras creadas por el Team ICO, con Fumito Ueda al frente. *ICO, Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian* son una parte esencial de la historia de los videojuegos, y este libro, escrito por Mariela González y Daniel Matas, les rinde un más que justo homenaje a través de sus más de 200 páginas.



Portal o la ciencia del videojuego

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Eva Cid **PRECIO** 22 €

Portal apareció como un extra de *The Orange Box*, el recopilatorio que tenía a *Half-Life 2* como "plato fuerte". El tiempo, y los jugadores, elevaron a este puzle al lugar que merecía. Y su secuela fue aún más notable. Si creías saberlo todo sobre ellos, espera a leer este genial libro de Eva Cid.



Zelda: Detrás de la leyenda

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Salva Fernández **PRECIO** 23 €

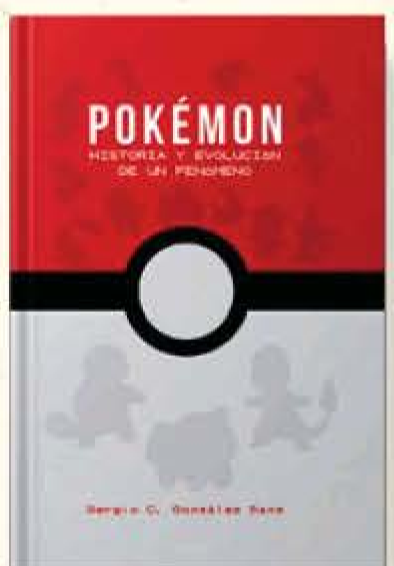
Shigeru Miyamoto plasmó en un mítico juego de Famicom Disk System la sensación de aventura que vivió de niño explorando los bosques que había cerca de su casa. Aquello fue el germen de una las sagas más queridas, y longevas, de la historia, minuciosamente analizada por Salva Fernández en este tomo, que recoge, además, el papel que jugaron otros miembros de Nintendo en la evolución de Link.



Pokémon: ¡Hazte con todos!

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Pedro Silva **PRECIO** 22 €

Pokémon Go pareció resucitar el fenómeno creado por Nintendo varias décadas atrás, pero, en realidad, éste jamás perdió el cariño ni la devoción de millones de jugadores. Videojuegos, mangas, animes y una mitología que iba engordando entrega tras entrega son recogidos en este libro, que indaga, además, en las raíces culturales de *Pokémon* y su relación con la naturaleza. Y, por supuesto, despliega un sinfín de curiosidades y anécdotas.



Pokémon: Historia y evolución de un fenómeno

EDITORIAL Dolmen
AUTOR Sergio C. González **PRECIO** 19,95 €

El fenómeno *Pokémon* es minuciosamente analizado por Sergio C. González en un tomo que recoge su génesis y su evolución a lo largo de sus veintidós años de historia. Conocerás cómo se gestó la franquicia y descubrirás datos, curiosidades y anécdotas que desconocías, no sólo de los videojuegos, sino de toda la lucrativa industria que se generó alrededor de Pikachu y compañía.



Mass Effect: De Caronte a la galaxia

EDITORIAL Dolmen
AUTOR Paz Boris **PRECIO** 19,95 €

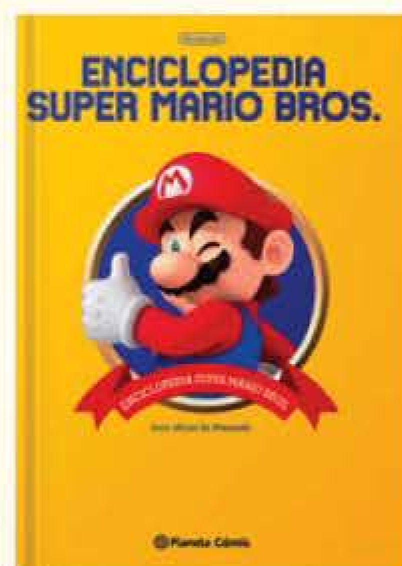
Los que conocemos desde hace muchos años a Paz Boris, veterana dentro de la prensa del videojuego, sabíamos que estaba destinada a escribir un libro sobre *Mass Effect*, la saga de sus amores. Su contagiosa devoción por la franquicia de BioWare ha dado como fruto 256 páginas que recogen desde la misma concepción de la saga, y sus fuentes de inspiración, hasta el cierre de la trilogía del comandante Shepard.



Dragon Ball (Vol. 1)

EDITORIAL START-T Magazine Books
AUTOR David Jaumandreu **PRECIO** 18 €

Este primer tomo (seguimos esperando el segundo con verdadera ansia) analiza todos los juegos de Dragon Ball (incluyendo recreativas y maquinitas LCD) comercializados entre 1986 y 1997. Una obra deliciosamente minuciosa que te descubrirá títulos tan desconocidos como el debut de Son Goku en los videojuegos de la mano de Epoch y su Super Cassette Vision. Y eso es sólo una fracción de lo que te espera dentro.



Enciclopedia Super Mario Bros

EDITORIAL Planeta Cómic
AUTORES Varios **PRECIO** 30 €

Para conmemorar el 30º aniversario de *Mario*, Nintendo lanzó una exhaustiva enciclopedia de 256 páginas que recogía todas las aventuras protagonizadas por el fontanero, desde su debut en NES hasta *Super Mario World 3D*. Planeta la ha editado primorosamente en España con cientos de ilustraciones, pantallas y una apabullante cantidad de datos. Tantos que, si ya peinas canas, necesitarás una lupa para leerlos todos.

Ha sido difícil, por no decir doloroso, elegir veinte libros dentro la abultadísima oferta editorial de nuestro país. Si buscas más joyas sobre sagas concretas, no te pierdas "Resident Evil: Pandemia" (Dolmen), "Más Allá del Tiempo" y "Yo Shepard" (Héroes de Papel) o "Sherlock Holmes" (STAR-T Mag Books).



Final Round: El legado de Street Fighter

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Joaquín Relaño **PRECIO** 28 €

Este espectacular libro desgrana toda la historia de la legendaria saga de lucha: los juegos, los personajes, los crossovers con otras franquicias, el merchandising, los mangas y cómics, los animes, las bandas sonoras... Un auténtico festín a todo color, que hará las delicias de los mitómanos de Ryu y que no tiene nada que envidiar a los libros oficiales editados por Capcom.



La aldea feliz

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Pablo Algaba **PRECIO** 20 €

Alguien ajeno al universo *Animal Crossing* podría pensar que se trata de una de las franquicias más infantiles de Nintendo, aunque la realidad es más oscura y apasionante. El estupendo libro de Algaba desvela todo lo que se esconde detrás de ese vecindario poblado por animales. ¿Sabías que todo partió de los experimentos con un cartucho de N64 dotado de un reloj interno? Pues es lo menos sorprendente que descubrirás en sus páginas.



Dragon Ball Dai Budokai

EDITORIAL EDAF
AUT. Quesada, Sánchez-Migallón **PRECIO** 28 €

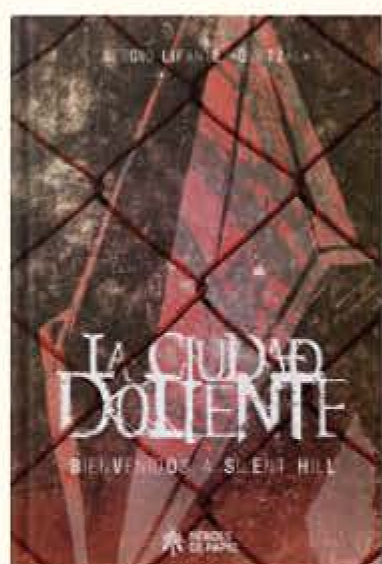
Tenía que pasar: nuestros mayores expertos en Dragon Ball se han fusionado para crear el libro definitivo sobre los videojuegos de la saga. Son 220 páginas a todo color que recogen todos los juegos basados en el manga de Akira Toriyama a lo largo de 30 años de Kamehamehas y fusiones. Entre infinidad de datos, curiosidades y pantallas, incluye las puntuaciones que recibieron en su día en las páginas de Hobby Consolas.



Uncharted: El peso de la historia

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Alberto Venegas **PRECIO** 22 €

Nadie mejor que un historiador para plasmar en un libro cómo Naughty Dog introdujo elementos de la historia de la humanidad en las aventuras de Nathan Drake. Además, Alberto Venegas profundiza en los orígenes de la saga *Uncharted*, su evolución, el desarrollo de cada entrega, los obstáculos a los que se enfrentó el estudio y la influencia y el legado que ha dejado su obra en otros videojuegos actuales.



La ciudad doliente

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Sergio Lifante **PRECIO** 22 €

Hubo una época maravillosa en la que Konami revolucionó los videojuegos de terror de la mano de *Silent Hill*. Tras aquella primera pesadilla, vino otra aún más portentosa, y un par de entregas sobresalientes más antes de iniciar una decadencia que podría haber salvado el cancelado *Silent Hills* de Hideo Kojima. Este libro detalla todas las entregas, las buenas y las "menos buenas", y el legado de una franquicia que todos añoramos.



Street Fighter

EDITORIAL Minotauro
AUTOR Steven Hendershot **PRECIO** 40 €

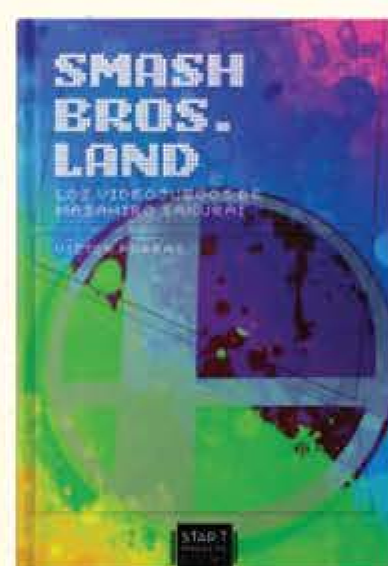
Más de 300 páginas dedicadas en cuerpo y alma al fenómeno *Street Fighter* por su 30º aniversario. Arte, entrevistas, la historia de la saga, todos sus personajes, información inédita hasta la fecha e incluso consejos de algunos campeones mundiales de la saga te esperan dentro de este espectacular tomo, que explora, además, el impacto de *Street Fighter* en la cultura popular.



La Leyenda Final Fantasy VII

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES Courcier, El Kanafi **PRECIO** 22 €

Traducción al castellano del magistral libro escrito por Nicolas Courcier y Mehdi El Kanafi (editado originalmente en Francia por Pix'n Love), en el que se detalla la creación de *FFVII* y el brutal impacto que provocó entre los usuarios de PSOne y la industria del videojuego en general. Héroes de Papel también ha editado en nuestro país los no menos notables tomos dedicados a *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX*.



Smash Bros Land

EDITORIAL STAR-T Magazine Books
AUTOR Víctor Porras **PRECIO** 19 €

Aunque en nuestro país no goza de la misma popularidad que en EE.UU. (donde es una religión), la saga *Smash Bros* es una de las más queridas por los mitómanos de Nintendo, entre otros motivos porque reunió desde el principio a los principales personajes de la casa, en un plantel que no ha dejado de engordar con los años. Éste es el primer libro en castellano que recoge el legado de la franquicia y su creador, Masahiro Sakurai.



Sonic the Hedgehog

EDITORIAL Planeta Cómic
AUTORES Varios **PRECIO** 50 €

En el momento de escribir este reportaje, aún no había llegado a las tiendas este contundente tomo, que ha levantado una enorme expectación entre los fans de la mascota de Sega. No es para menos: sus 248 páginas recogen la historia de Sonic, con declaraciones de Yuji Naka y otros miembros del Sonic Team, arte promocional, ilustraciones inéditas hasta la fecha y mucho más.



Metal Gear Solid: El legado de Big Boss

EDITORIAL Dolmen
AUTOR Nacho Requena **PRECIO** 19,95 €

Editado en 2014, el fantástico libro de Nacho Requena no llegó a recoger el lanzamiento de *Metal Gear Solid V* y la debacle que vino después con la fuga de Kojima, pero es una compra más que recomendable para cualquier fan de la saga. Recopila todas las entregas anteriores, con información detallada, curiosidades y las incontables referencias cinematográficas que inspiraron al gran Hideo.

LIBROS PARA AMANTES DEL RETRO

Amstrad Eterno

EDITORIAL Dolmen **AUTOR** Atila Merino **PRECIO** 23,90 €



Con un espectacular diseño horizontal, en homenaje a la gama CPC, este libro desgrana en 256 páginas a todo color la historia de Amstrad y recoge los mejores juegos que se lanzaron para el mítico ordenador, además de homebrew, periféricos y mucho más. Cuenta con prólogos de José Luis Domínguez, Víctor Ruiz y los hermanos Oliver.



La historia de Nintendo Vol. 1 y 2

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Florent Gorges **PRECIO** 22 € (cada uno)

Dos auténticos tesoros que recogen la historia de Nintendo desde sus inicios como fabricante de naipes y juguetes hasta sus inicios en el mundo de las consolas con las TV-Game y las míticas Game & Watch. En Francia, se editó un tercer volumen, dedicado a NES, que llegará próximamente al mercado español. Imprescindibles en la biblioteca de cualquier fan del retro.



Continue Play?

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTORES J. Relinque, J.M. Fernández **PRECIO** 22 €

Tras una ardua labor de investigación, Jesús Relinque "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey" arrojaron luz sobre una de las facetas menos conocidas de la industria española: la fabricación de máquinas recreativas. Una historia protagonizada por auténticos pioneros. Los mismo autores también firmaron el no menos genial "Génesis", dedicado a los juegos españoles de 8 bits, pero, por desgracia, está descatalogado.



La Biblia de Super Nintendo

EDITORIAL Minotauro
AUTORES Varios **PRECIO** 40 €

Planeta, a través de su sello Minotauro, ha empezado a editar en España las colosales Biblias de Pix'n Love, y la primera en llegar ha sido la dedicada a SNES. Un tocho maravilloso de 424 páginas a todo color con información e imágenes de cientos de juegos, incluyendo las mayores rarezas del catálogo de la 16 bits de Nintendo. Y la portada es absolutamente deliciosa.



Mega Drive Legends

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 29,95 €

La editorial Game Press debutó con este hermoso tomo de 184 páginas, en el que encontraremos los 154 cartuchos más legendarios de Mega Drive, además de los distintos modelos de consola, periféricos, campañas publicitarias e información detallada, e inédita, de cómo se trabajaba en Sega España y se elaboraban las traducciones al castellano de algunos juegos, además de una entrevista a Paco Pastor.

El mundo del Spectrum +

EDITORIAL Dolmen **AUTORES** Varios **PRECIO** 23,90 €



El segundo libro firmado por el equipo de El Mundo del Spectrum (el anterior está descatalogado) profundiza en el legado del mítico microordenador creado por Sir Clive Sinclair, prestando atención a los principales programadores de la época, la música del ZX Spectrum, sus inolvidables carátulas y mucho más. Un incunable para atesorar en la estantería.



Hardcore Gaming 101 presenta: Sega Arcade Classics

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 29,95 €

Las recreativas más legendarias de Sega (*OutRun, After Burner, Golden Axe, Shinobi, Alien Storm, Space Harrier*...) desfilan en este tomo, que presenta imágenes mejoradas y ocho páginas extra respecto a la edición original que lanzó Hardcore Gaming 101. Asimismo, recoge sus adaptaciones para sistemas domésticos y sus secuelas. Y toda la saga *Alex Kidd*, analizada al detalle.



Hardcore Gaming 101 presenta: Castlevania

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 29,95 €

El libro de cabecera para cualquier seguidor de la familia Belmont. Desgrana cada una de las entregas oficiales (y no oficiales) de la franquicia, títulos cancelados, cronología, la censura que sufrió en Occidente, merchandising, sus inolvidables bandas sonoras... en una edición mejorada y ampliada con diez páginas adicionales respecto al lanzamiento original de Hardcore Gaming 101.



Maestros del Doom

EDITORIAL Es Pop Ediciones
AUTOR David Kushner **PRECIO** 19,95 €

Convertido en todo un clásico fuera de nuestras fronteras, el magistral libro de David Kushner aterrizó por fin en las librerías españolas de la mano de Es Pop Ediciones, y sólo podemos decir que la larga espera mereció la pena. Si disfrutaste en su día con *Wolfenstein 3D* y *Doom*, espera a conocer la historia de sus creadores. Ojalá llegue algún día a España la otra joya de Kushner: "Jacked", la crónica de cómo se creó la franquicia *Grand Theft Auto*.

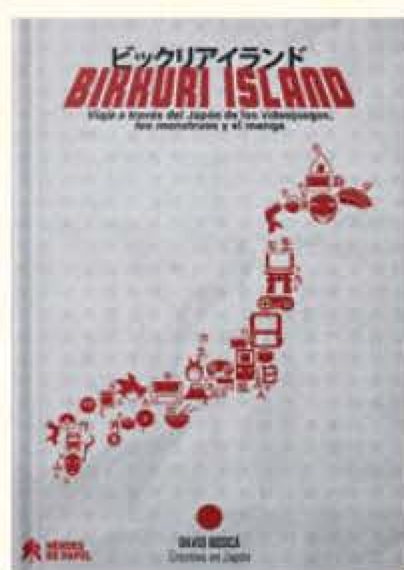


Ocho Quilates (1983-1986) (1987-1992)

EDITORIAL Ocho Quilates
AUTOR Jaume Esteve **PRECIO** 18,72 € / 22,88 €

Jaume Esteve firma la apasionante crónica de la llamada Edad de Oro del Software Español, desde los primeros pasos de la industria en 1983 hasta su decadencia en 1992, cuando los estudios sucumbieron ante la irrupción de las consolas y los ordenadores de 16 bits. Repleto de datos, curiosidades y entrevistas a titanes del soft español.

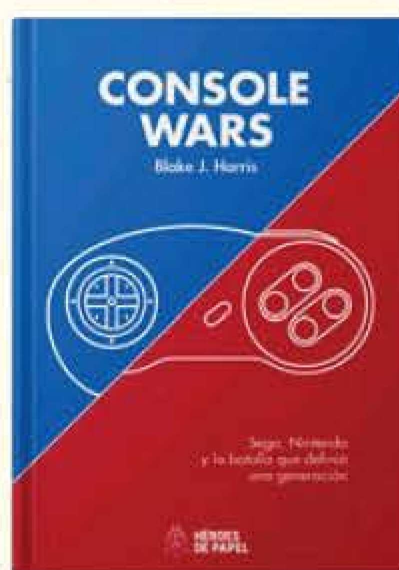
Si eres un amante del retro, cuentas con una abundante bibliografía en castellano sobre el tema, que no deja de engordar mes tras mes. Hemos seleccionado los mejores lanzamientos editoriales sobre las sagas, las consolas y los ordenadores que marcaron nuestra infancia.



Bikkuri Island

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR David Boscá **PRECIO** 22 €

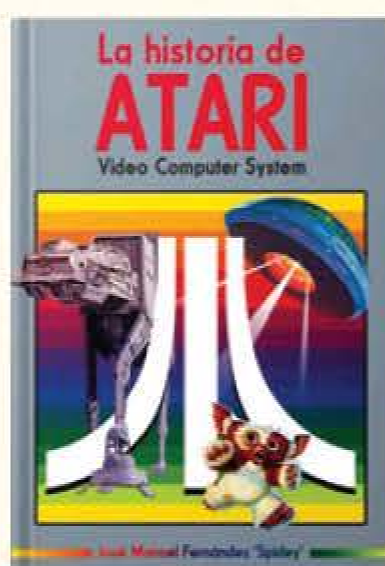
David Boscá, más conocido en Youtube como "Creativo en Japón", comparte su nutrida experiencia como cazador de chollos en las tiendas de videojuegos japonesas en este delicioso libro, que casi podría catalogarse como una guía de viajes. Si tienes planeado visitar el país del sol naciente, no olvides meterlo en la maleta. Indica las mejores tiendas, consejos para descifrar las etiquetas de los juegos y mucho más.



Console Wars

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Blake J. Harris **PRECIO** 26 €

La apasionante historia de la rivalidad entre Sega y Nintendo, a principios de los 90, narrada con maestría por Harris a través de las declaraciones de pesos pesados de la industria como Tom Kalinske (por entonces CEO de Sega América). Marketing agresivo, tácticas comerciales rastreras y la irrupción de un tercer competidor, Sony, que cambiaría para siempre el mercado. Se prepara una película basada en el libro.



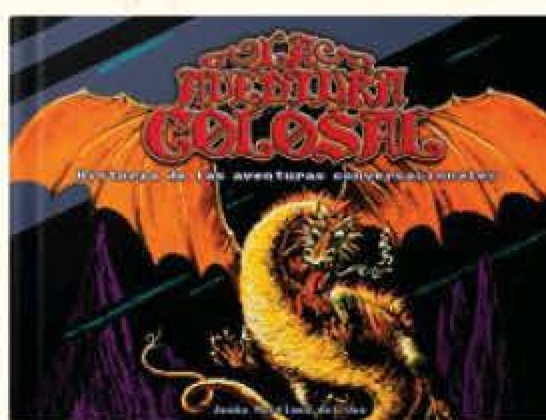
La historia de Atari Video Computer System

EDITORIAL Dolmen
AUTOR J.M. Fernández **PRECIO** 19,90 €

La Atari 2600 sentó las bases de la industria del videojuego y también estuvo a punto de cargársela con el célebre "crash" de 1983. José Manuel Fernández "Spidey", colaborador de RG España, narra la historia de la consola con declaraciones del mismísimo Nolan Bushnell en un tomo que repasa todos los lanzamientos de Atari. Son 260 páginas rebosantes de nostalgia de la buena.

La aventura colosal

EDITORIAL Dolmen **AUTOR** Jesús Martínez del Vas **PRECIO** 23,90 €



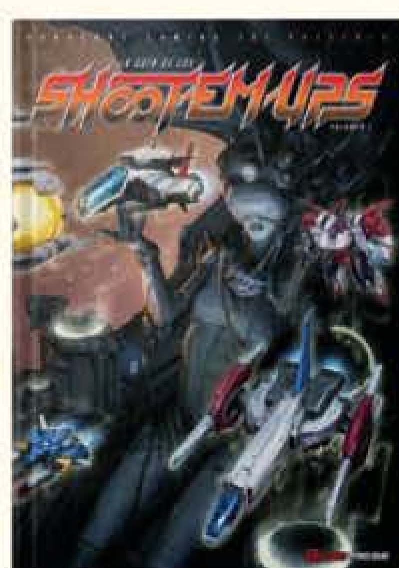
Muchos chavales de los 80 aprendieron inglés gracias a las aventuras conversacionales, odiseas en las que avanzábamos a base de teclear comandos. JMV, colaborador de RG España y miembro de El Mundo del Spectrum, desgrana el legado del género, en 240 páginas a todo color que incluyen una amplia sección dedicada a los juegos desarrollados en España.



Recuerdos de Commodore

EDITORIAL Dolmen
AUTOR Javier Couñago **PRECIO** 19,95 €

Muchas veces olvidamos que, además del ZX Spectrum y el Amstrad CPC, la España de los 80 también contó con un "tercer bando" dentro de la guerra de los 8 bits: Commodore 64. Javier Couñago, del portal Commodore Spain, nos adentra en el legado del mítico ordenador con este estupendo libro, que entusiasmará a los que lo tuvieron en casa...y a los que seguimos envidiando su impresionante sonido.



Hardcore Gaming 101 presenta: La guía de los matamarcianos

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** 25,95 € / 29,95 €

En cualquiera de sus dos ediciones (tapa blanda o tapa dura), es un tesoro que aglutina el legado de instituciones como *R-Type*, *Aleste* o *Thunder Force*. Aunque comparte la fabulosa portada original de Hardcore Gaming 101, la edición en castellano añade material inédito, como sendos artículos dedicados a *Hydorah* y *Super Hydorah* y una entrevista a Locomalito y Gryzor87.

100 máquinas recreativas que hicieron historia

EDITORIAL EDAF **AUTORES** Varios **PRECIO** 25 €



Un ejército de veteranos de la prensa, incluidos algunos miembros de esta casa, rememoran los años dorados de los salones recreativos a través de un centenar de máquinas legendarias. Un precioso libro rebosante de información y recuerdos de una era que todos añoramos. Su formato apaisado se diseñó con un propósito: explotar al máximo sus espectaculares capturas.



Tetris

EDITORIAL Héroes de Papel
AUTOR Box Brown **PRECIO** 20 €

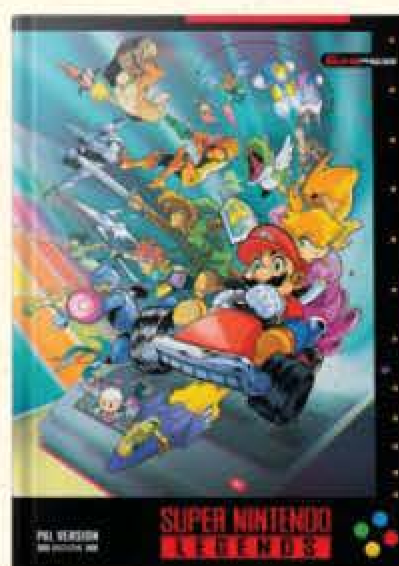
Por falta de espacio, no hemos podido incluir un apartado dedicado a cómics, pero habría sido un crimen dejar fuera la obra de Box Brown, en la que se narra, a través de viñetas, la creación de *Tetris* a manos de Alexey Pajitnov y la cruenta disputa que entablaron Atari, Nintendo y Sega por hacerse con los derechos del juego. Una absoluta delicatessen que enamorará a todos aquéllos que siguen soñando con tetraminos.



Service Games: El auge y caída de Sega

EDITORIAL Game Press
AUTOR Sam Pettus **PRECIO** 28,45 €

La historia de uno de los gigantes del sector desde sus inicios en 1951 hasta su despedida como fabricante de hardware doméstico, incluyendo, por supuesto, su encarnizada rivalidad con Nintendo. La edición en castellano, imprescindible en la estantería de cualquier seguero, incorpora un capítulo extra dedicado a Sega España, con declaraciones de antiguos empleados de la compañía.



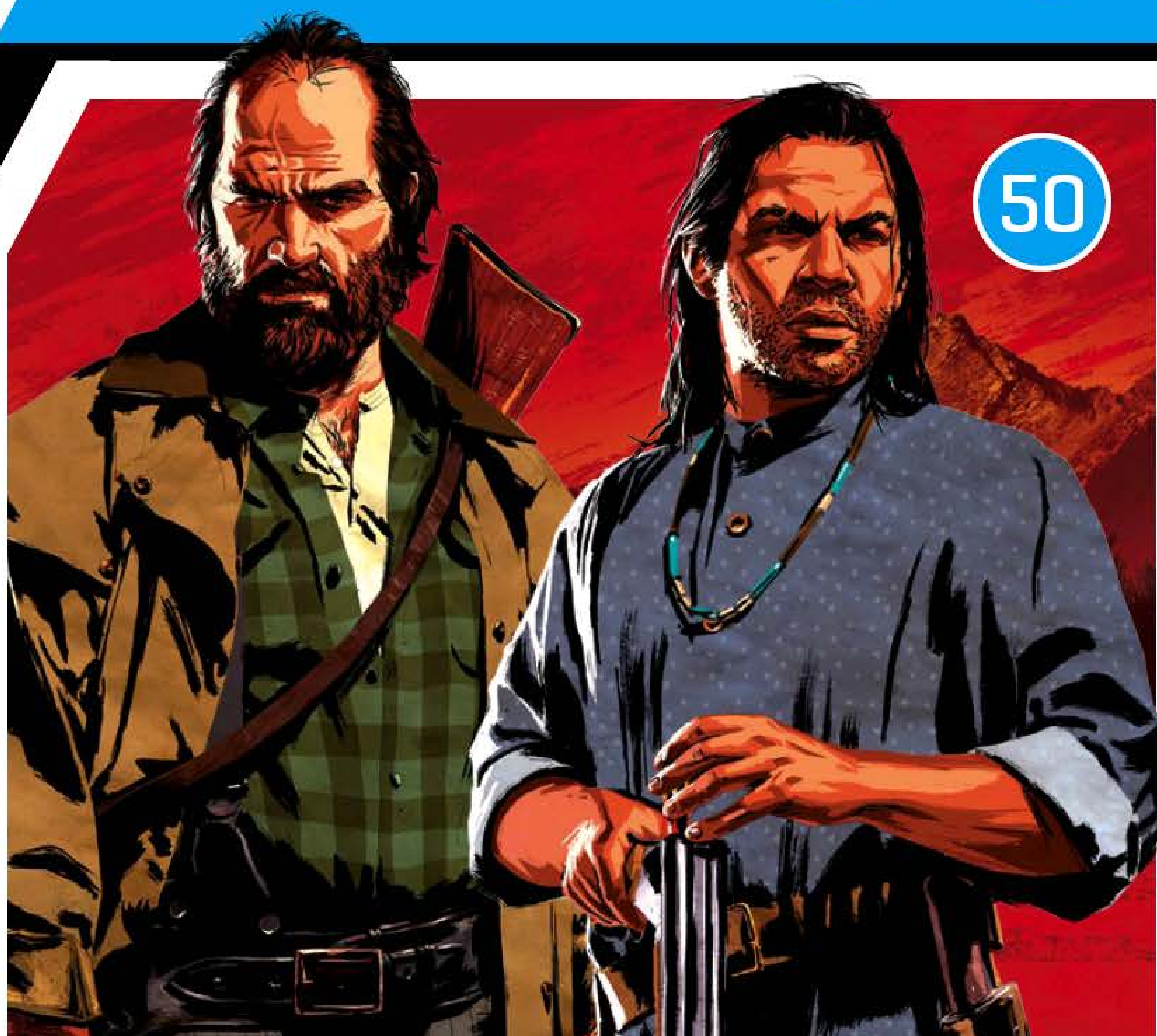
Super Nintendo Legends

EDITORIAL Game Press
AUTORES Varios **PRECIO** Por confirmar

Para acabar, os ofrecemos toda una primicia: en 2019 llegará a las librerías este espectacular tomo, que recopilará la historia de SNES, distintos modelos, periféricos, campañas de marketing, análisis de 227 juegos de su catálogo, entrevistas exclusivas e información inédita del desembarco de Super Nintendo en España. Game Press lleva más de dos años trabajando en un lanzamiento que promete ser memorable.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



RED DEAD REDEMPTION II

El Oeste de Rockstar es tan salvaje como cabía esperar: sin duda, estamos ante uno de los mejores juegos de la historia



BATTLEFIELD V

Con la promesa de dar batalla durante mucho tiempo, DICE y EA han recuperado toda la crudeza de la II Guerra Mundial



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Red Dead Redemption

ANTES DE MARSTON, ESTABA ARTHUR MORGAN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Rockstar

DISTRIBUIDOR
Rockstar

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Los juegos de mundo abierto son hoy como son gracias a *GTA III*, pero Rockstar, lejos de apoltronarse, ha ido mejorando la fórmula con los años hasta llegar a un colofón llamado *Red Dead Redemption II*.

Desde que se anunció, era evidente que sería un juegazo y que se vendería como churros, pero no estaba claro que pudiera tener el impacto emocional de la anterior entrega. Por dos motivos: porque la primera entrega posee uno de los mejores finales de la historia de los videojuegos, de ésos que no se olvidan, y porque, siendo ésta una precuela, más o menos ya se podía prever por dónde irían los tiros argumentales. Sin embargo, Rockstar lo ha vuelto a hacer y, aunque es algo muy subjetivo, no es descabellado calificar a este juego como el mejor de las dos últimas generaciones y, desde luego, uno de los mejores de siempre. No sólo eso: da cuenta de la madurez que han alcanzado los videojuegos como arte para contar historias y vivir otra vida dentro de ellas.

Una vida en el salvaje Oeste

Más allá de los logros audiovisuales, jugables y de contenido que pueda tener, hablamos de una aventura cuya dimensión se revela a medida que se juega y se vive de primera mano, algo que, por suerte, muchos ya habréis podido hacer cuando leáis estas líneas. El factor sorpresa no es su punto fuerte, pues, inevitablemente, ya sabemos muchas cosas "futuras", pero lo cierto es que *Red Dead Redemption II* hace aún mejor a su predecesor, y viceversa. No es obligatorio, pero, para disfrutarlo de verdad, hay que conocer la entrega de 2010. Éste es un caso extraño, pues cada vez son más las sagas que ignoran la continuidad entre entregas. La propia *GTA*, con sus cambios de protagonista y de ciudad, es un clarísimo ejemplo. Sin embargo, para este juego, el primero de nuevo cuño que lanza en cinco años, parece como si Rockstar hubiera viajado a Tahití, en lugar de al Oeste, para hacerse las mismas tres preguntas existenciales que Paul Gauguin, casualmente también a finales del siglo XIX: "¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿Adónde vamos?".

Morgan, contigo empezó todo

Sin entrar mucho en detalle, el juego se ambienta en 1899 y cuenta la vida de una de las últimas bandas de forajidos del Oeste, concretamente la de Dutch van der Linde, a quien ya conocimos en la anterior entrega. Después de un atraco fallido, el grupo se ve obligado a huir de la ley y a sobrevivir por tierras inhóspitas. Aunque es uno de los integrantes del grupo, el protagonista esta vez no es John Marston, sino Arthur Morgan, la mano derecha del jefe.

Por lo que habíamos visto en los tráilers, temíamos que este personaje pudiera ser tan desagradable como el odioso y prescindible Trevor en *GTA V*, pero nada más lejos de la realidad. Es un hombre implacable con sus enemi- »

DA CUENTA DE LA MADUREZ QUE HAN ALCANZADO LOS VIDEOJUEGOS COMO ARTE PARA CONTAR HISTORIAS Y VIVIR OTRA VIDA DENTRO DE ELLAS

El mapa tiene un tamaño descomunal, lo que no está reñido con el acabado técnico, en el que brillan la iluminación y la ausencia de popping.



LO MEJOR

La narrativa. El carisma de los personajes. El aprovechamiento de la ambientación. La viveza y el diseño del mundo. El apartado técnico, sobre todo la iluminación. La BSO. Casi todo.

LO PEOR

Las peleas cuerpo a cuerpo son algo toscas. Alguna caída de frames y algún bug. Al ser una precuela, se pierde el factor sorpresa. No está doblado y, a veces, se omiten algunos subtítulos.

Los tiroteos son abundantes, y vuelven a hacer uso de coberturas, de apuntado semiautomático y del Dead Eye para ralentizar la acción y, así, tirar a matar.





El peinado y la barba se pueden personalizar con distintas longitudes y estilos. También hay cambios de atuendo, que hay que adecuar al clima.



Como en la remasterización de *GTA V*, hay una cámara en primera persona completamente funcional y que responde bien en los tiroteos.



Por el corsé del Oeste, los minijuegos son menos variados que en otros títulos, pero hay pesca, dominó, póker, el juego del cuchillo...

» gos, sí, pero atento y protector con sus amigos. Lo mejor es que, a lo largo de la aventura, experimenta una evolución que acaba por convertirlo en uno de los héroes (o antihéroes) mejor construidos psicológicamente que ha habido nunca en un videojuego. Aparte, los otros veintidós miembros de la banda, lejos de ser figurantes, tienen un carisma inmenso y también van experimentando cambios, lo que ayuda a empatizar con algunos... y a odiar a otros.

El enfoque narrativo es magistral. La trama principal se desarrolla con un centenar de misiones, pero, entre medias, somos parte de un campamento y podemos interactuar con el resto de miembros de la banda para ahondar en infinidad de asuntos y conocerlos más, tanto a ellos como al propio Morgan. Además, hay multitud de recursos paralelos, como conversaciones en los viajes de un punto a otro (algunas de ellas son opcionales, pero revelan datos muy relevantes), voz en off, cartas...

El mundo a nuestro alrededor está vivo, y podemos interactuar con cualquier persona que veamos. Hay infinidad de referencias "ambientales": a los nativos americanos, a la Guerra de Secesión, a la esclavitud, al racismo, a la inmigración, al sufragio femenino, al puritanismo, al progreso tecnológico... Podemos incluso asistir al teatro. En

ES UNA OBRA MAESTRA, DE ÉSAS QUE EXPLICAN QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS, DE DÓNDE VIENEN Y ADÓNDE VAN

DETALLES EN NORTE, SUR, ESTE Y OESTE

El mimo que Rockstar ha puesto en Red Dead Redemption II se observa a cada paso que uno da. Su inmenso mundo está lleno de detalles que no son habituales en prácticamente ningún otro juego y que lo convierten en algo más que un simple videojuego.



El estilo cinematográfico no se limita a los vídeos, que tiran de bandas negras arriba y abajo. Al explorar, podemos cambiar a cámaras que usan planos fijos o travellings; en los tiroteos, algunas muertes se muestran con primeros planos a cámara lenta.



El mundo rezuma vida, en forma de cientos de sucesos que se producen aleatoriamente y que ni siquiera tienen por qué ser "jugables". Cada personaje del mundo lleva su propia vida, y podemos interactuar con ellos gracias al gatillo izquierdo.



El campamento no sólo sirve de "residencia", sino que hay que contribuir a su bienestar llevando comida y aportando dinero para mejorarlo. Si bien es opcional, hablar con los otros miembros de la banda permite saber cosas y activar determinadas actividades.



Las misiones secundarias están tan cuidadas como las principales, y cuentan con varias partes que hay que ir localizando en el mapa. Completarlas antes de que se produzca un determinado hecho puede hacer que salten escenas o conversaciones únicas.



La fauna está muy cuidada, tanto por lo que respecta a la caza (hay 178 animales) como por los caballos que sirven como principal medio de transporte, ya que hay que forjar un vínculo de confianza con ellos y pueden morir si sufren una caída fuerte.



El contenido coleccionable va asociado, en buena medida, a algunos personajes. Hay 144 estampas de cigarrillos, 30 huesos de dinosaurio, 30 objetos exóticos, veinte atrapasueños, diez rocas talladas... Algunos no salen hasta casi el final del juego.

ese marco, se integran unas misiones secundarias que involucran a todo tipo de gente: el biógrafo de un forajido decadente, el inventor de la silla eléctrica, un alcalde corrupto, dos imitadores de Romeo y Julieta, unos paletos malditos... Asimismo, hay decenas de sucesos que acontecen aleatoriamente o forman parte del mundo, como un entierro en un cementerio o una mujer que "riega" a dos borrachos. Completando tanto la historia como la mayoría de misiones secundarias, que no tienen nada que envidiar a las principales, a nosotros nos ha durado la friolera de 60 horas. A eso, hay que añadir los coleccionables, los retos o, sobre todo, *Red Dead Online*, que está a punto de ponerse en marcha y dará para años.

La escopeta del sheriff

En lo jugable es donde menos nos vamos a detener, porque se sigue la línea del anterior *Red Dead*, con exploración a caballo, tiroteos muy fluidos o unas peleas cuerpo a cuerpo que son algo toscas, pero que parecen sacadas del cine. Destaca una barra de honor que marca nuestra bondad o ruindad para con los demás, igual que el típico indicador de "se busca" si cometemos una ilegalidad y alguien nos pilla con las manos en la masa. La caza es importante, pues hay que alimentarse y podemos subir o bajar de peso, lo cual afecta a los núcleos de salud y resistencia. No obstante, igual que el sueño o la temperatura ambiente, es algo que se puede paliar con objetos, para no entorpecer el ritmo, que ya de por sí es lento, dado lo realista que pretende ser el juego. Aparte, podemos tomar algunas decisiones en ciertos momentos.

Un wéstern de película

En lo audiovisual, Rockstar ha dado un escopetazo en toda regla dentro de los mundos abiertos, con una cinematografía espectacular. El modelado y las animaciones de los personajes son soberbios, pero, sin duda, lo mejor es el inmenso mundo y variado mundo, que incluye paisajes y ciudades muy dispares, rematados por un sistema de iluminación y efectos demencial, en el que los rayos de sol o la luna se combinan con la niebla o el polvo para crear bellísimas estampas. Por si fuera poco, la música de Woody Jackson es de las mejores de la historia. Hay un tema específico para cada misión y se cubren decenas de registros. Nosotros nos quedamos con temas cantados como "That's the way it is", "May I" o "Cruel, cruel world", que entroncan con la narrativa de una forma maravillosa.

Desde la instalación de sus dos discos hasta los treinta minutos de créditos, *Red Dead Redemption II* se erige como una obra maestra inolvidable, de ésas que explican qué son los videojuegos, de dónde vienen y adónde van.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



OPINIÓN

Una precuela casi perfecta para el primer *Red Dead Redemption* y uno de los mejores juegos de la historia. El sheriff Rockstar ha desenfundado de nuevo con un wéstern que va "in crescendo" para mostrar la apasionante vida de una banda de forajidos que se resiste al fin de una época. Arthur Morgan ya es una leyenda.

99





Battlefield V

UNA GUERRA MUNDIAL QUE PODRÍA NO ACABAR NUNCA

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
DICE

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1-64

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Varios
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

B*attlefield V* nos devuelve a los orígenes de la saga, para revivir las batallas más emocionantes de la Segunda Guerra Mundial, tanto en un espectacular modo online como en las Historias de Guerra para un solo jugador.

Los primeros minutos de *Battlefield V* cortan la respiración. DICE y EA nos trasladan a la Segunda Guerra Mundial con un prólogo memorable, gracias a una narrativa que es todo un homenaje a los hombres y las mujeres que murieron en el frente. Y, por primera vez, nos permite ponernos en la piel de un tanquista alemán o de un piloto de caza Messerschmitt BF 109, y vivir el conflicto desde sus ojos. Estamos ante uno de los mejores shooters bélicos de la generación, que conserva las señas de identidad de la saga (batallas masivas en escenarios abiertos y destructibles donde podemos controlar vehículos), pero supone una revolución en otros aspectos.

Historias de Guerra

El modo historia es uno de esos aspectos en que *BFV* se separa de los FPS tradicionales. En lugar de una campaña lineal, nos propone encarnar a diferentes soldados en las Ardenas, Stalingrado y el Desembarco de Normandía. Así, "Sin bandera" nos habla de los miembros de las SBS británicas, en una misión de sabotaje en el norte de África, con partes de infiltración, desarrollo abierto y grandes tiroteos. "Nordlys" es la historia de una joven de la resistencia en Noruega, y apuesta por el sigilo y la posibilidad de movernos sobre esquíes. La tercera historia, "Tirailleur", nos habla de los soldados de las colonias que lucharon bajo la bandera francesa y nos lleva a una misión (la toma de un castillo) más convencional. Estos niveles se pueden superar de diferentes maneras, son espectaculares, se disfrutan muchísimo y son un buen entrenamiento antes de sumergirnos en el online.

Un multijugador guerrero

El multijugador logra mejorar lo visto en *Battlefield 1*, con una evolución sutil en cada uno de sus aspectos. El corazón del juego sigue siendo el modo Conquista, donde dos bandos de 32 jugadores se enfrentan en un terreno abierto, con vehículos, armas montadas y construcciones que se pueden destruir hasta los cimientos. Han desaparecido los juggernaut, pero, en su lugar, los jefes de escuadrón pueden lanzar ataques especiales, como el cohete V1, o recibir suministros. También hay pequeños cambios que lo hacen más estratégico, como poder remolcar piezas de artillería o tener que encontrar munición y botiquines. Además, podemos construir fortificaciones alrededor de los puntos de control o desplegar ametralladoras.

Presenta ocho mapas, ambientados en Noruega, el norte de África, Francia y, los más espectaculares, Rotterdam. El diseño es impecable, y se conservan esos "puntos calientes" que ya hemos disfrutado en *Battlefield 1* o en los *Battlefront* y que logran que el ritmo sea muy emocionante. Nos referimos a esos puntos en que un tanque puede volar una casa en la que estaban apostados varios tiradores e inclinar la balanza hacia su bando, por ejemplo. La cantidad de situaciones que nos »

BORRA TODA POLÉMICA AL DEMOSTRAR QUE HA TRATADO CON RESPETO Y FIDELIDAD ESTE BRUTAL CONFLICTO



El espectacular modo individual, Historias de Guerra, nos permite encarnar a combatientes de ambos bandos. Es intenso, está bien narrado y tiene un desarrollo variado.



El ritmo del multijugador gustará tanto a los que se lanzan de cabeza a los tiroteos como a quienes prefieren apostarse con un rifle de francotirador o prestando cobertura.

El comportamiento de las armas ha mejorado con la incorporación de un retroceso predictivo, que recompensa la práctica.



LO MEJOR

Batallas masivas, con mapas abiertos y destructibles. Una original y emocionante campaña. Un acabado técnico impecable y un montón de contenido gratis para los próximos meses.

LO PEOR

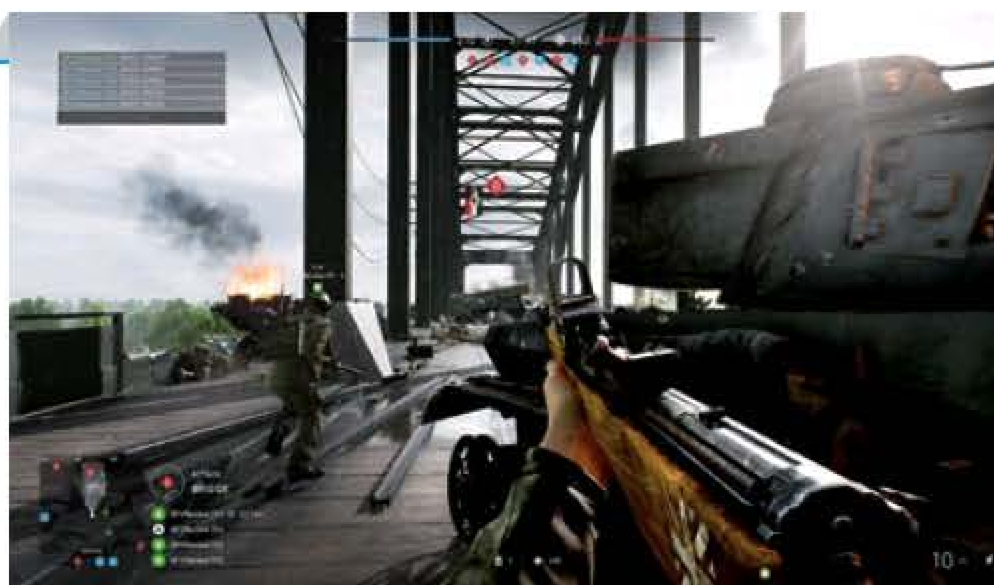
Escaso de contenido en el lanzamiento (sólo ocho mapas para el multijugador y tres historias de guerra), y algunas carencias en el arsenal. Todo, subsanable con Vientos de Guerra.

Podemos personalizar los aspectos visuales: rostro, casco, ropa y camuflaje facial, además de ir desbloqueando nuevas armas y piezas de equipo.





Técnicamente, es precioso, con escenarios cargados de detalles. Además, se mueve con soltura y fluidez, y resulta muy emocionante de jugar.



El ritmo de juego es más fluido que en *BF1*, y se notan las mejoras en el movimiento, merced a nuevas animaciones y procesos más ágiles.



Los soldados hablan en sus idiomas originales durante la campaña para respetar la historia, aunque sí se han doblado para el multijugador.

» encontramos en medio de un combate es infinita y, cuanto más jugamos, más partido sacamos a armas y vehículos.

Además, DICE ha ideado un modo de juego que consigue reflejar el progreso de las grandes batallas de la Segunda Guerra Mundial. En Grandes Operaciones, el conflicto se prolonga durante tres días (tres partidas). En el primero, un bando defiende varios puntos, mientras que el otro trata de demolerlos. Poco a poco, la batalla avanza, con ventajas para el bando vencedor, hasta la batalla final, el tercer día. Si empatan, se enfrentan en un cuarto asalto, muy emocionante, en el que no hay respawn y el mapa se va reduciendo. Es un tipo de partida larga, poco habitual, y con elementos narrativos, que nos hacen sentir parte de algo más grande.

Para rematar, *Battlefield V* recupera las cuatro clases tradicionales de la saga: asalto, médico, apoyo y reconocimiento, pero nos permite afinar más, con dos subclases. También podemos personalizar a nuestra tropa con más posibilidades que nunca, aunque la mayoría de elementos son estéticos.

El juego como servicio

Si os parece que *Battlefield V* está corto de contenido, tenéis razón. Y es que está planteado como un juego como servicio, y ya cuenta con un plan de actua-

PARTICIPAREMOS EN CUATRO GRANDES OPERACIONES AMBIENTADAS EN FRANCIA, HOLANDA, NORTE DE ÁFRICA Y NORUEGA

LA GUERRA, EN CONSTANTE ACTUALIZACIÓN

El juego ha salido con escaso contenido, pero la idea es actualizarlo continuamente, añadiendo capítulos gratuitos a Vientos de Guerra. Cada episodio incluirá desde nuevas campañas a nuevos mapas, modos de juego, desafíos semanales... y mucho más.



Ampliando la campaña individual. "El último tigre" estará disponible el 6 de diciembre, dentro del capítulo "Apertura" de Vientos de Guerra. Todos los usuarios podremos disfrutar de una nueva historia de guerra, protagonizada por un tanquista alemán.



Modo battle royale. En marzo, dentro del capítulo "Prueba de fuego", se añadirá "Tormenta de fuego", un battle royale que mezclará las reglas del género con elementos típicos de la saga, como el juego en equipo, los vehículos, la destrucción...



Nuevos mapas multijugador. También en "Apertura", recibiremos un nuevo mapa, Panzerstorm, ambientado en Bélgica. Se trata de una extensión de terreno realmente vasta, en la que las batallas de tanques se van a llevar todo el protagonismo.



Nuevas personalizaciones. Ahora, podemos personalizar armas y soldados, pero, con el capítulo 1, también podremos modificar tanques y aviones. También se añadirá Campo de práctica, con pruebas para mejorar la puntería, la conducción y el pilotaje.



Modo cooperativo. Con el segundo capítulo, "Descarga de rayos" (enero), llegará el modo cooperativo Armas Combinadas, en el que cuatro amigos lucharemos en una serie de misiones de asalto de combate contra oponentes controlados por la IA.



Más armamento. Jugando, echaréis de menos armas típicas del género. Pues bien, en todos los capítulos se añadirán fortificaciones y refuerzos, además de todo tipo de armamento emblemático de la época, así como nuevos vehículos y dispositivos.

lizaciones gratuitas que van a ampliar todos los aspectos del conjunto: campaña, mapas, modos... No se trata tanto de valorar lo que incluye el disco ahora como los planes que tiene DICE para el futuro. Si sus previsiones se cumplen, es prometedor. Este servicio gratuito se llama Vientos de Guerra, y ya tiene preparados tres capítulos: "Apertura" (dos semanas después del lanzamiento), "Descarga de rayos" (enero- marzo) y "Prueba de fuego" (marzo), que añadirá el esperado modo battle royale. Pero lo mejor es que estos contenidos serán gratis, y sólo los elementos cosméticos estarán sujetos a micropagos. A falta de comprobar cómo funciona y hasta cuándo llegará, nos parece una gran alternativa a los pases de temporada, para mantener vivo el online.

Victoria en la batalla técnica

El motor Frostbite vuelve a demostrar que es uno de los que mejor rendimiento ofrecen en el género. Lo hemos probado en un PC, con una tarjeta Nvidia GeForce RTX 2080 Ti, a una resolución de 1440p (es capaz de llegar a los 4K y a 60 fps). Y se ve de escándalo. En consola, hemos tenido la ocasión de jugar la campaña en Xbox One X y la tasa de frames por segundo no era tan sólida. Pero, sin perdernos en los números, podemos afirmar que la belleza de los escenarios, con condiciones atmosféricas dinámicas, no tiene rival. Se combinan unas texturas detalladas y una geometría perfecta con una iluminación muy particular y una paleta de colores contrastada. El nivel de destrucción del entorno está bien ajustado, y el sonido de disparos y explosiones mantiene el estupendo nivel de la saga. La BSO es escasa, pero efectiva, e incluye el tema principal de *Battlefield* para los momentos más dramáticos.

El propio planteamiento de *Battlefield V* hace que sea difícil de valorar, al estar "en construcción". El contenido que está incluido en el disco, sobre el que hemos realizado este análisis, es impecable, aunque algo corto. Sin embargo, si se cumplen los planes de DICE en cuanto a actualizaciones gratuitas, estaremos frente a uno de los mejores shooters multijugador de la generación. Es espectacular, emocionante, estratégico en algunos momentos y "loco" en otros. Igual que la guerra real.



OPINIÓN

Por David Martínez @DMHobby

Un apabullante shooter bélico, tanto en los aspectos técnicos como en las batallas masivas que plantea. Un poco escaso de contenido, pero con un interesante plan de actualizaciones gratuitas. La ambientación en la Segunda Guerra Mundial le sienta de maravilla. Todo un imprescindible para los fans del FPS.

91

VUESTRA OPINIÓN

WEB BlackMetal
"Contenido extra gratuito para todos. Menos mal que, de una vez por todas, no dividen a la comunidad con DLC de pago. ¡¡¡Bien!!! Compra asegurada :-)."

WEB Osjul
"El único punto negativo que le veo es que no les puedes poner más accesorios a las armas que las miras. Por lo demás, es un juegazo. Hay que jugarlo para sentir la experiencia."

Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee

POKÉMON LLEGA POR FIN A NINTENDO SWITCH

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Game Freak

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Han pasado cinco largos años desde que la saga principal de *Pokémon* diera el salto al 3D, allá por 2013, con las ediciones *X* e *Y*. Desde entonces, hemos vivido poco a poco una larga y paulatina evolución de la franquicia, empezando con los remakes de *Pokémon Rubí* y *Zafiro*, pasando por los innovadores *Pokémon Sol* y *Luna*, y terminando con sus secuelas directas, *Ultrasol* y *Ultraluna*. Tocaba otra evolución.

Ahora, con *Let's Go, Pikachu* y *Let's Go, Eevee*, estamos ante otro gran punto de inflexión para la saga de Game Freak, y es que el salto a Nintendo Switch no sólo supone una increíble mejora gráfica para la historia de estos monstruos de bolsillo: también apuesta por grandes cambios en conceptos básicos de esta franquicia que, de seguro, no van a dejar a nadie indiferente.

Rompiendo con lo establecido

La premisa principal de *Pokémon: Let's Go* es que se trata de un juego especialmente dirigido a los nuevos fans de la saga, a los jugadores que han descubierto el mundo de estas criaturas gracias a *Pokémon Go* y que, ahora, quieren dar el salto a consola. Pero esto no quiere decir, ni mucho menos, que no vaya a gustar entre el público más veterano de la saga. Game Freak es muy consciente de esto y, por ello, ha cuidado hasta el más mínimo detalle de ambas versiones para que ya no sólo los jugadores más experimentados podamos volver a disfrutar de la historia y de la nostalgia que la acompaña (no en vano, es un remake de *Pokémon Amarillo*), sino que el juego también nos plantee un reto más allá de recorrer de nuevo Kanto para hacernos con la ocho medallas de gimnasio.

Por supuesto, *Let's Go* introduce muchos cambios en la mecánica básica de la saga, como el hecho de no poder luchar contra pokémon salvajes (ya que, ahora, los capturamos "arrojando" la pokéball) o el de que éstos no aparezcan de forma aleatoria al entrar en la hierba alta y los podamos ver directamente correteando por el mapa. Pero... ¿quién ha dicho que estos cambios no sean positivos? *Let's Go, Eevee y Let's Go, Pikachu* están perfectamente cuidados y equilibrados en ese sentido, para que en ningún momento echemos de menos los combates, ya que encontraremos decenas de entrenadores por toda la aventura contra los que luchar, pero que tampoco acabemos saturados de atrapar criaturas con este nuevo estilo a lo *Pokémon Go*. Es más, este nuevo método resulta incluso más cómodo y adaptable al estilo de juego de cada entrenador. ¿Lo que realmente »

POKÉMON: LET'S GO ES LA OPORTUNIDAD PERFECTA PARA QUE LOS JUGADORES MÁS JÓVENES DESCUBRAN LA SAGA PRINCIPAL DE POKÉMON






Vaporeon
Nv. 37
Detalles
Bostezo 10/10
Lengüetazo 30/30
Golpe Cabeza 6/15
Descanso 10/10


¡Ja, ja, ja! Te ha sorprendido mi disfraz, ¿eh?

■ Como en *Pokémon Go*, tendremos que intentar acertar con la pokéball dentro del círculo. ¡Cuanto más pequeño, mejor!



LO MEJOR

Poder recorrer de nuevo la región de Kanto, pero de una forma totalmente renovada, con cambios para los nuevos fans e infinidad de detalles para goce de los jugadores más veteranos.

LO PEOR

La excesiva facilidad con la que se han planteado algunas partes de la historia. Aun para nuevos jugadores, puede resultar excesivamente sencillo, hasta llegar a volverse aburrido.



■ Al igual que en anteriores ediciones, todos los pokémon cuentan con las seis características que los definen de forma individual.



■ La pokédex vuelve a ser uno de los puntos claves de la aventura. Ahora, nos indica el número de ejemplares capturados para cada especie.

POKÉBALL PLUS: MUCHO MÁS QUE UN MANDO

Se puso a la venta el mismo día que los juegos. Podemos comprarla suelta (50 €), en un pack con el juego (100 €) o en una edición especial de Switch (400 €). Se puede usar como mando y hace que la experiencia sea mucho más inmersiva: es una pokéball real, por lo que vibrará y brillará cuando capturemos un nuevo pokémon, como en el juego. Cuenta con un altavoz, por el que podemos escuchar a nuestra criatura, como si estuviera dentro. Además, también podemos llevárnosla cuando no estemos jugando, para que nuestro pokémon favorito nos acompañe, como si de un antiguo pokéwalker se tratara.



» disfrutas es la captura de pokémon salvajes? Podrás pasarte horas y horas en cada ruta atrapando criaturas de distintas especies. Como consecuencia, tus pokémon tendrán un nivel elevado y la dificultad de los combates se verá reducida. ¿Que, por el contrario, quieres algo más de dificultad en el juego, y de lo que realmente disfrutas es de los enfrentamientos con otros entrenadores? Tan sólo tendrás que ir evitando a los pokémon salvajes que te vayan apareciendo (algo que, en anteriores entregas, se hacía incómodo si no contábamos con un buen pack de repelentes, y que ahora es toda una gozada). Tu equipo no tendrá tanto nivel y, por tanto, podrás afrontar los enfrentamientos como un reto mucho más grande (siempre en la línea de *Pokémon*). Por supuesto, sí que hay ciertos aspectos de otros títulos que en *Let's Go no* están presentes: en estos juegos, no podremos criar en la Guardería Pokémon, los objetos equipables han desaparecido y ya no existen las habilidades. Pero, muy poco a poco, durante toda la aventura, se van introduciendo los aspectos más avanzados que caracterizan a esta saga, para que también los puedan descubrir los nuevos jugadores que empiecen con estas ediciones, para que todos podamos disfrutar por completo de la nueva generación, que verá la luz en

ESTA VEZ, PARA CAPTURAR POKÉMON, TENDREMOS QUE PRACTICAR CON EL GIROSCOPIO DE NUESTRO JOY-CON

KANTO REGRESA, PERO LLENO SORPRESAS

En Let's Go, Pikachu y Let's Go, Eevee, se han incluido cambios realmente novedosos para la saga, así como nuevas mecánicas que nunca antes se habían planteado para una edición principal de Pokémon. Aquí tenemos las más importantes de todas.



Los pokémon salvajes aparecen ahora directamente en el mapa, y nosotros podemos decidir libremente si enfrentarnos o no a ellos. Además de los míticos repelentes, ahora también contamos con la colonia, con la que aparecen aún más criaturas.



Todos nuestros pokémon pueden salir de su pokéball para acompañarnos en nuestro viaje. Algunos son tan grandes que podremos viajar subidos en ellos, como es el caso de Rapidash, la evolución de Ponyta, con quien viajaremos más rápido.



Todos los gimnasios han sido renovados, para sacarle el máximo partido a la potencia de una consola de sobremesa como Switch. En estos ocho estadios y en la Liga Pokémon es donde se ve el mayor cambio respecto al *Pokémon Amarillo* original.



Las Técnicas Secretas han sido las encargadas de sustituir a las antiguas Máquinas Ocultas (o "MO"). Tanto Eevee como Pikachu pueden aprenderlas todas, y no cuentan como ataques principales que resten hueco en sus cuatro ranuras principales.



La personalización no se limita a nuestro entrenador, sino que también podemos hacer lo propio con nuestro pokémon principal. En *Let's Go*, encontraremos varios conjuntos con los que nuestro Pikachu o nuestro Eevee podrán ir siempre a la última.



Al terminar la aventura, nos encontramos con los llamados Entrenadores Maestros, que nos plantean un reto extra, con una gran dificultad añadida, que amplia con creces las horas de juego de estas nuevas ediciones. ¡Hay uno para cada pokémon!

OPINIÓN



Por Miguel Martí @SekiamPKM

En mi caso, siendo un jugador más centrado en la parte competitiva, este juego ha conseguido algo que llevaba mucho tiempo esperando: me ha vuelto a llevar a los años en los que jugaba a *Pokémon Amarillo*, disfrutando únicamente de capturar pokémon y recorrer Kanto, sin centrarme tanto en los combates.

89

2019. Game Freak ha dejado muy claro el camino que quiere marcar para esta saga de cara a los próximos años, haciendo de *Let's Go* un juego introductorio a la próxima generación, que, si sigue los pasos de estas ediciones, va a significar una nueva dimensión en la historia de *Pokémon*.

Pokémon: Let's con doble *Go*

Los puntos comunes entre las ediciones de *Pokémon: Let's Go* y el juego de *Pokémon Go* para smartphones no se quedan sólo en la forma de capturar pokémon salvajes. Por primera vez en una entrega de la serie, al fin contamos con conexión directa entre ambos juegos, para poder intercambiar nuestros monstruos de bolsillo desde nuestros dispositivos móviles a *Let's Go* (aunque, cuidado, no al contrario). Para ello, necesitaremos acceder a una de las nuevas localizaciones de esta renovada región de Kanto: el GO Park, lugar donde podremos jugar con los pokémon que transfiramos antes de atraparlos. Además, cuando hayamos frecuentado este lugar lo suficiente, desbloquearemos la Zona Lúdica, en la que disfrutaremos de un nuevo minijuego, en el que nos encargaremos de guiar a toda una manada de pokémon hacia la salida, consiguiendo mejores o peores premios en función de lo rápido que lo hagamos.

El control es otra de los novedades presentes en este juego, ya que podemos elegir entre tres modos. Por un lado, tenemos el periférico especial PokéBall Plus. Por otro lado, está el modo portátil de Nintendo Switch, con la cruceta del Joy-Con derecho y los botones del izquierdo. Por último, contamos con el modo aparentemente más cómodo: jugar con un solo Joy-Con. *Pokémon: Let's Go* está perfectamente adaptado para jugar de esta forma, la más inmersiva a la hora de capturar pokémon, teniendo que mover el Joy-Con para lanzar la pokéball en el juego, con una precisión más que correcta. Además, jugando de esta forma, podemos utilizar el segundo Joy-Con (o la PokéBall Plus) para que otro jugador se una a nuestra partida, algo nunca visto en un juego de *Pokémon*. Nos encontramos ante una entrega revolucionaria para la saga, que ya pedía a gritos un cambio hacia una nueva dirección, y ésta es, sin duda, la correcta. ■

VUESTRA OPINIÓN

WEB Gumi

“Estoy deseando el momento de jugarlo y ver qué tal funcionan las nuevas mecánicas y si echo de menos los combates con pokémon salvajes. No sé si me gustará tanto como los juegos normales, pero cada vez le tengo más ganas. ¡A ver si me llaman ya de la reserva!”

WEB Mask DeMasque

“Tiene una pintaza que pa' qué. Deseando echarle un ojo en primera persona.”

■ Este remake incluye *Spyro the Dragon* (en el disco), *Spyro 2: En busca de los talismanes* y *Spyro: El año del dragón*. Los dos últimos se habilitan vía descarga digital.



Spyro: Reignited Trilogy

SPYRO, POR TI NO PASAN LOS AÑOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Toys for Bob

DISTRIBUIDOR
Activision

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Era uno de los remakes más esperados (con permiso de los de *Resident Evil 2* y *Medievil*) y, tras la larga espera, con retraso incluido, el dragón Spyro resurge de sus cenizas veinte años después de su puesta de largo en PlayStation. ¿Seguirá manteniendo viva su llama?

Dos décadas. Se dice pronto, pero os aseguro que, al escribirlo, no puedo evitar sentir vértigo al pensar que ha pasado tanto tiempo desde que manejé a Spyro por primera vez. Recuerdo que, a mis dieciséis años, el flechazo con aquel pequeño dragón morado fue instantáneo. La fluidez de sus movimientos, que respondían a la perfección a la "seta" analógica de mi recién estrenado Dual Shock, el colorido de los parajes de Tierra de Dragones, el carisma de sus criaturas... ¡Aquello era una maravilla! Como yo, miles de jugadores en todo el mundo se rindieron a las zarpas del entrañable dragón creado por Insomniac Games, quienes se encargaron de culminar su leyenda en la gris de Sony con otros dos grandes juegos. Una trilogía que, ahora, regresa revitalizada desde cero.

Una fidelidad draconiana

Es imposible empezar a hablar de este remake sin remarcar el maravilloso trabajo de Toys for Bob. El estudio norteamericano ha logrado reinventar la puesta en escena del universo de Spyro para hacerla espectacular, y, además, lo ha hecho con un respeto absoluto al original, manteniendo al 100% su esencia. Cada explanada, cada salto, cada enemigo ha sido replicado a la perfección. Todo está donde debería estar y todo se siente como se sentía en PSX, pero magnificado por unos gráficos sensacionales. Desde el fantástico modelado de Spyro y de los habitantes de su mundo, a la naturalidad de sus animaciones o al genial diseño de los escenarios. Todo transmite una vida nunca antes vista en este precioso universo, con detalles como las briznas de hierba abrasándose por el fuego del pequeño dragón, los preciosos efectos de iluminación o las nuevas voces, muy inspiradas y en castellano, que

EL RESPETO POR LA OBRA ORIGINAL ES ABSOLUTO: LOS JUEGOS TRANSMITEN LAS MISMAS SENSACIONES QUE EN PSX

LO MEJOR

El renovado apartado gráfico, digno de una película de animación. Las nuevas voces, melodías y mejoras en la cámara son todo un acierto. Jugando, logra trasladarnos a la época de PSX.

LO PEOR

Pese a que siguen siendo tres juegos muy divertidos, las limitaciones propias de la época impiden que alcance el nivel de otros plataformas modernos. Algunos tirones, incluso en PS4 Pro.

El trabajo realizado en los planos gráfico y artístico es excepcional. Mención especial merecen las criaturas y sus animaciones.





La exploración y los saltos son el eje principal de las tres aventuras, aunque la variedad aumenta en la segunda y, aún más, en la tercera.



Las fases de vuelo son uno de los principales retos. En ellas, debemos superar distintas pruebas aéreas dentro del tiempo establecido.

acompañan a la perfección a las míticas melodías originales. O, aún mejor, a las versiones remezcladas y dinámicas que, muy acertadamente, incluye este remake. En definitiva, *Spyro: Reignited Trilogy* entra por los ojos desde el primer vistazo y, técnicamente, sólo se le puede reprochar algún tirón ocasional. Pero ¿y qué hay de su "alma"?

Tres clásicos de las plataformas

El total respeto por las obras originales nos hacía temer que las mecánicas de Spyro no hubieran aguantado bien el paso del tiempo. Por suerte, no es el caso, y los tres juegos son plenamente disfrutables a día de hoy. Como seguro sabéis, la propuesta de todos ellos es sencilla: explorar unos coloridos mundos tridimensionales mientras buscamos diferentes objetos clave: dragones en el primero, talismanes en el segundo... Cada zona, de tamaño contenido, se comunica con otras a través de portales. Y en todas ellas encontramos retos plataformeros, algunos centrados en la habilidad de Spyro para planear, enemigos a los que embestir o chamuscar, y decenas de coleccionables, la mayoría realmente escondidos. Ésta es la base principal de los tres juegos, si bien es cierto que, con cada entrega, el tamaño de los escenarios crece. Igualmente, se van añadiendo nuevas habilidades para Spyro, como bucear, así como introduciendo minijuegos que nos invitan a subirnos a bordo de un skate o a disputar divertidos partidos de hockey. En general, se trata de unas aventuras de escasa dificultad, más aún ahora, debido a las mejoras introducidas en la cámara y en el control de Spyro, por lo que los principales obstáculos recaen en algunas fases de vuelo contrarreloj, en ciertos enemigos finales y, principalmente, en explorar a fondo para hallar todos los objetos ocultos. Evidentemente, el viaje de Spyro está un peldaño por debajo de los mejores plataformas de los últimos años, pero sí que logra mantener los alicientes necesarios tanto para atrapar de nuevo a aquéllos que ya lo emprendieron en PSX como para encandilar a los que no. La trilogía de Spyro es ya historia, y ésta es la mejor manera de vivirla.



OPINIÓN

Por David Alonso @Davealonsoh

Un magnífico ejemplo de cómo encarar un remake respetando al máximo el original. Los gráficos, creados desde cero, son preciosos, y las mejoras en el control y en la cámara actualizan una base jugable "de las de antes", pero que, en esta ocasión, ha aguantado perfectamente el paso del tiempo.

85

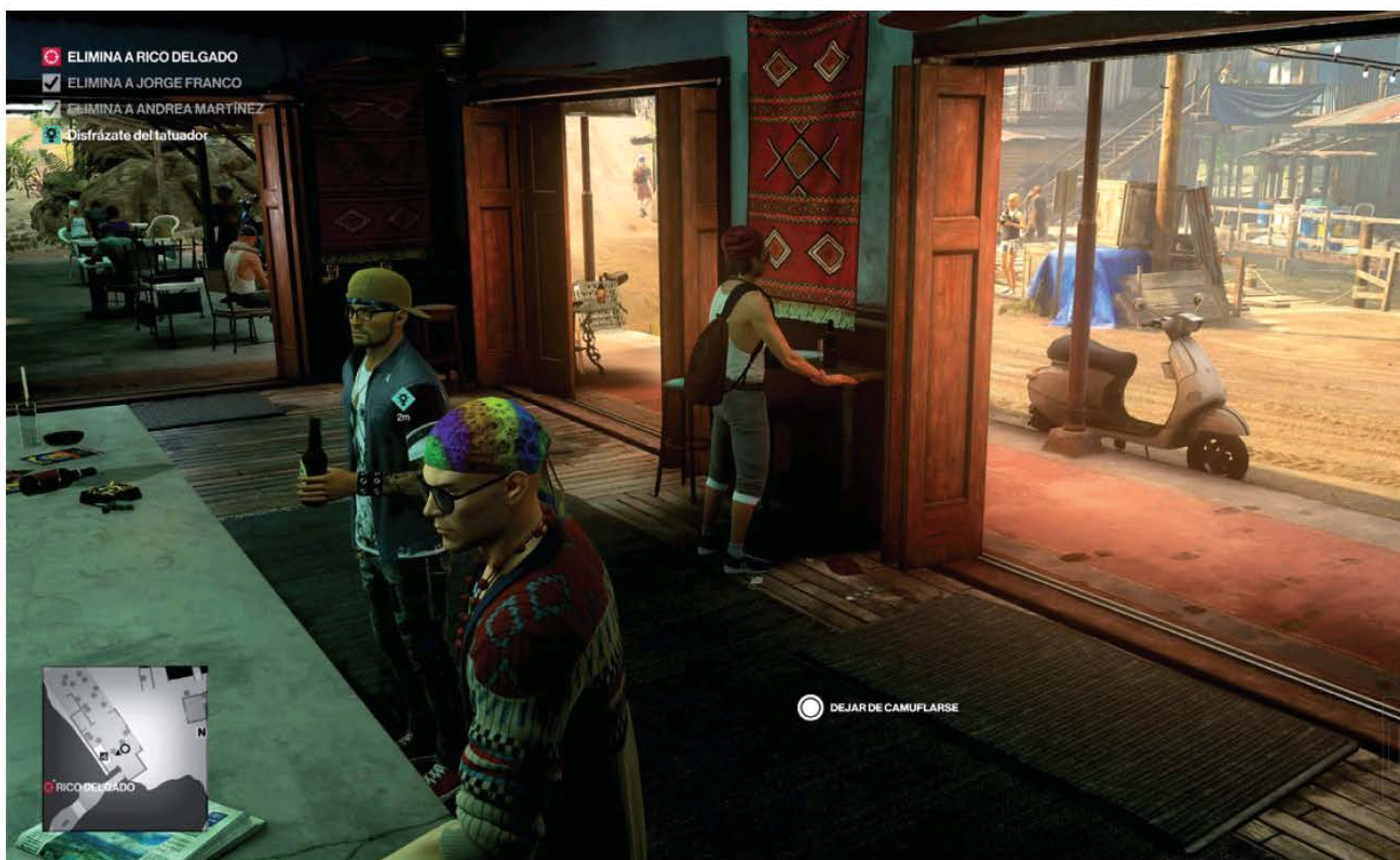
VUESTRA OPINIÓN

WEB JOSIMAR MQ

"Apenas he empezado el juego, pero creo que ya puedo asegurar que estamos ante una obra maestra. Ni lo dudéis un segundo: tenéis que haceros con él sea como sea."

WEB on3ManU

"Ojalá acabe saliendo también en Switch. Las características especiales de la consola le otorgarían un gran número de mejoras con respecto al resto de versiones."



El Agente 47 vuelve a recorrer medio mundo para hacer lo que mejor sabe: asesinar, silencioso como una sombra, a objetivos señalados por su agencia.

Hitman 2

EL MUNDO: EL ARMA MÁS PELIGROSA DE TODAS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR IO Interactive
DISTRIBUIDOR Warner Bros
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 64,90€ Digital: 69,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Tras su última aventura en formato episódico, el Agente 47 vuelve a la acción con una secuela directa que, casi, casi, se siente como una extensión de los asesinatos que perpetró en 2016.

Pero ojo, que IO Interactive, ahora bajo la batuta de Warner Bros, haya apostado por un tono continuista no nos parece mala decisión. En especial porque el anterior *Hitman*, a pesar de ser estupendo, tenía un amplio margen de mejora. Y esto es justo lo que busca su secuela: ofrecer un "más y mejor" en la fórmula habitual, pero, sobre todo, en lo referente a los verdaderos protagonistas de la ya clásica fórmula del asesino: los escenarios. En esta ocasión, viajamos a lugares tan dispares como Miami o Mumbai, en La India, que, pese a su diversidad, siempre comparten unos elementos en común: albergar a varios objetivos a los que eliminar y tener la mayor extensión que hemos visto hasta la fecha en la saga. Pero no sólo crecen en tamaño, sino que incluyen más posibilidades de interacción que nunca. Y eso, para el letal 47, sólo significa una cosa: ampliar su brutal creatividad asesina.

Mil y una formas de matar

Las seis localizaciones, o episodios, se pueden jugar en cualquier orden, aunque la historia, sencilla y relatada a través de escenas estáticas, nos invita a hacerlo en el establecido. Ésta es la mejor manera de descubrir las nuevas habilidades de 47, que, ahora, es capaz de perderse entre la multitud, agazaparse en la hierba alta o utilizar los espejos de forma estratégica. Por lo demás, el mayor tamaño de los escenarios potencia las "mañas" que ya conocíamos: disfrazarse de casi cualquier personaje de su entorno, envenenar comida, sabotear vehículos u objetos eléctricos para crear distracciones... Y es que las opciones para lograr los asesinatos parecen no tener fin, siempre y cuando basemos nuestra táctica en el sigilo y no en el enfrentamiento directo, algo que suele ser un suicidio. Esta sensación se ve ampliada por una mejora de la IA de los ene-

LAS OPCIONES DE ASESINATO CRECEN EN NÚMERO Y EN ORIGINALIDAD, LO QUE APORTA MUCHA PROFUNDIDAD



LO MEJOR

El mayor tamaño y las posibilidades de los escenarios. Ofrece la experiencia más completa de la "fórmula Hitman" hasta la fecha. Campaña muy rejugable y un buen número de modos extra.

LO PEOR

Aunque aguanta muy bien el tipo, su mecánica es demasiado continuista. Técnicamente, es muy similar a la anterior entrega de la saga. En los tiroteos intensos, el control resulta algo lento.

Cada objetivo puede ser eliminado de muchas maneras distintas. Ser creativo es una de nuestra principales bazas.





Los escenarios tienen un tamaño considerable y están repletos de zonas interiores a las que podemos acceder de distintas formas.



Ser sigiloso también es importante en el modo Sniper Assassin. La clave es eliminar a los enemigos de forma que sus cuerpos queden ocultos.

migos, que, ahora, tienen una mayor facilidad para detectar comportamientos sospechosos y reaccionar de forma "realista", por ejemplo, persiguiéndonos o dando la alarma al mínimo descuido. Así, completar la campaña, sobre todo en el nivel de dificultad más elevado, se convierte en un reto tan complejo como satisfactorio, aún más si prescindimos de cualquier ayuda, o guía, y buscamos nuestras oportunidades de asesinato investigando a fondo.

Un asesino muy completo

Otro de los puntos fuertes de esta secuela es su extensa oferta de contenido. Al prescindir del formato episódico, disponemos, de inicio, de la campaña al completo. A su historia, realmente rejugable gracias a las enormes variantes que ofrecen los escenarios, hay que sumar dos modos más: Sniper Assassin y Ghost Mode. El primero nos propone eliminar a distintos objetivos con el rifle de francotirador desde una posición elevada, mientras que el segundo supone el estreno de la vertiente multijugador online en la franquicia. En él, dos asesinos compiten por ejecutar a cinco personajes concretos en un mismo escenario. La victoria depende del tiempo empleado para cumplir el objetivo, ya que la gran mayoría de acciones que realiza cada uno no se reflejan en la partida del otro. Por otra parte, *Hitman 2* también permite completar la campaña de la anterior entrega con algunas de las novedades que incluye su secuela, como el uso de los espejos o las mejoras en la iluminación, prácticamente el único avance técnico del que hace gala esta continuación. Eso sí, para acceder a este modo, debemos tener instalado el primer juego, un mal menor, teniendo en cuenta que supone una ocasión ideal para volver a disfrutarlo, o para hacerlo por primera vez si nos lo perdimos en su día. Por último, y para completar su amplia cantidad de variantes, IO Interactive ha prometido colmar de eventos gratuitos el universo del Agente 47 durante los próximos meses. El primero de ellos, protagonizado por el doble virtual del actor Sean Bean, experto en morir, tiene mucha calidad, por lo que la idea promete.



OPINIÓN

Por David Alonso @Davealonsoh

El regreso del Agente 47 mantiene las bases de su anterior juego, aunque añade algunos elementos y modos que potencian aún más su inconfundible estilo. No esperéis grandes cambios, pero sí unas inmensas posibilidades para acometer cada asesinato de decenas de formas distintas.

83

VUESTRA OPINIÓN

David R.

"Tiene todos los elementos característicos de la saga. Si te gustan los anteriores juegos del Agente 47, esta continuación no te va a defraudar lo más mínimo."

WEB Nanaky91

"Siempre le he encontrado una jugabilidad algo simple. Al final consiste en ir robando trajes hasta que te puedes pasear por los escenarios como Pedro por su casa."

■ Esta entretenida aventura de ciencia ficción combina combates en el espacio y en la superficie de planetas extraterrestres que podemos explorar libremente.



Starlink: Battle for Atlas

NAVES DE JUGUETE Y BATALLAS ESPACIALES

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Aventura / Shooter
DESARROLLADOR Ubisoft Toronto
DISTRIBUIDOR Ubisoft
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 79,99 € Digital: 79,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Ubisoft se lanza al terreno de los "toys to life", al más puro estilo *Disney Infinity* o *Skylanders*, aunque con una propuesta un poco diferente: en lugar de personajes, *Starlink* nos ofrece naves, pilotos y armas de plástico para formar nuestra propia flota estelar.

Battle for Atlas en una aventura espacial en la que un grupo de aguerridos pilotos (humanos y alienígenas) forman una alianza para enfrentarse a la malvada Legión Olvidada. Exploración en mundos extraterrestres, combates espaciales y un puñado de facciones en busca de recursos se dan cita en los siete planetas del sistema Atlas, que funciona como un mundo abierto. De hecho, la exploración es la parte principal de la campaña, ya que nuestro objetivo no sólo es derrotar a los malos, sino tomar el control de todos los planetas, construyendo bases, destruyendo a los titanes... Además de la historia principal, la versión de Switch tiene su propia e interesante historia vinculada con *Star Fox*.

Jugando sin la consola

A diferencia de otros "toys to life", en *Starlink* no colocamos figuras en un portal. Aquí, el soporte para los juguetes se une al mando, de manera que estaremos jugando con la nave en las manos. El conjunto es aparatoso, pero no molesta. El starter pack para PS4 y Xbox One incluye el adaptador, un piloto, una nave y tres armas. La versión de Switch incluye como nave el Arwing de *Star Fox* y a Fox McCloud como piloto, además de otro piloto y dos armas, y otra nave y un arma digitales. Y ojo, que no es un detalle menor, pues podemos prescindir de los juguetes y adquirir todos los elementos en digital. Así, la edición estándar digital, aunque cuesta lo mismo que el starter pack (79,99 €), incluye de serie cuatro naves, seis pilotos y doce armas. Además, los packs extra pueden adquirirse en digital, pero a la mitad de precio.

Si nos hemos decantado por la versión física, mucho más atractiva, tenemos que montar el adaptador en el mando, después el piloto, encima la

LAS FIGURAS NO SON IMPRESCINDIBLES PARA JUGAR, PERO, SIN ELLAS, SE PIERDE BUENA PARTE DEL ATRACTIVO

LO MEJOR

Una combinación de batallas y exploración profunda, con juguetes muy atractivos. Multijugador a pantalla partida durante la campaña. Los contenidos de *Star Fox*, historia incluida.

LO PEOR

Hacerse con armas y naves adicionales supone una ventaja notable para avanzar, así que toca pasar por caja. Al final, la mecánica de conseguir núcleos puede volverse algo repetitiva.

La versión de Switch tiene en exclusiva a Fox McCloud y su emblemática nave Arwing, así como una historia propia.





Si tenemos la versión digital, en lugar de montar físicamente los juguetes, entramos en un menú de configuración para combinar las piezas.



Podemos jugar la campaña junto a un amigo. El segundo jugador puede entrar en cualquier momento y jugar tanto con figuras (se venden adaptadores sueltos) como sin ellas.

Por David Martínez @DMHobby

nave y sus alas (podemos combinarlas e incluso poner dos), y dos armas. En general, tienen un bonito diseño y el soporte sirve de expositor. Por supuesto, cada cambio que hagamos (como sustituir armas) aparecerá reflejado en pantalla. Por cierto, al conectar un juguete, se almacena su información digital durante siete días, para que podemos jugar en modo portátil en Switch.

Combatir y explorar

Como juego de naves, está muy bien diseñado, con un control sencillo que nos permite afrontar con garantías los combates espaciales, en los que no faltan las acrobacias, los escudos... Además, la variedad de armas, que se ajusta a las vulnerabilidades de los enemigos, añade un toque estratégico. Pero las posibilidades van más allá y, cuando bajemos a los planetas, podremos recoger objetos con un rayo tractor, reparar estructuras o escanear formas de vida. Es en los planetas donde más tiempo pasaremos, cumpliendo variadas misiones, que nos ayudarán a subir de nivel (podemos mejorar cada nave, arma y piloto, y añadir funciones a la nave nodriza Equinox). Sin ser un simulador espacial, es un juego profundo, desafiante y entretenido. Y, técnicamente, no está nada mal. El diseño de los planetas recuerda a *No Man's Sky*, y su variedad nos empuja a explorarlos.

Los juguetes pueden ser lo más llamativo, pero, una vez que empezamos a jugar, nos encontramos con un desarrollo sólido. Quizá a los más avezados en los combates espaciales les sepa a poco, pero es una aventura atractiva y muy entretenida, especialmente en Switch. Técnicamente es inferior, pero la incorporación de Fox y el Arwing nos ha hecho sonreír imaginando cómo podría ser un *Star Fox* en Switch.



OPINIÓN

Un juego de combates y exploración espacial que puede volver locos a los más jóvenes: tiene enfrentamientos emocionantes, lugares exóticos, pinceladas de estrategia y, además, es compatible con una serie de juguetes muy atractivos. En Switch, además, integra muy bien a *Star Fox*.

81



JUGANDO ANTES DE JUGAR

Podemos comprar el juego en físico o en digital, pero su mayor atractivo son los juguetes, que lucen un bonito diseño. Además de los incluidos en el starter pack, hay disponibles cuatro packs de naves (que incluyen una nave, un piloto y un arma, por 29,99 € cada uno), cuatro de armas (11,99 €) y cuatro de pilotos (7,99 €). El Arwing y Fox son exclusivos de Switch.

PLATAFORMAS PS VR



Déraciné

EL ALMA DE LAS PEQUEÑAS COSAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Aventura / Puzle

DESARROLLADOR
FromSoftware

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



FromSoftware, el estudio responsable de títulos como *Dark Souls* o *Bloodborne*, se lanza de lleno a la realidad virtual con este walking simulator, en el que asumimos el papel de un alma incorpórea.

Pero no os penséis que se trata de un ente malvado digno de la saga *Souls*. La bondad es la principal virtud de este "espíritu gentil", que es como se dirigen a él los cinco jóvenes huérfanos que habitan en un internado que debemos recorrer de cabo a rabo. Para hacerlo, nos desplazamos a través del clásico sistema de teletransporte entre zonas y, usando los Move, interactuamos con los objetos que hallamos, necesarios para solucionar puzles de baja dificultad.

Una historia para recordar

Esta sencillez en las mecánicas hace que el verdadero peso de la experiencia recaiga en su narrativa. A través de varios capítulos, de unas 5-6 horas de duración en total, vivimos una etapa crucial en la vida de los alumnos, quienes son capaces de intuir nuestra presencia. Sin embargo, nunca nos relacionamos con ellos directamente, sino que nos limitamos a dejarles pistas de que estamos ahí, investigando siempre con el tiempo congelado y realizando pequeñas acciones que reactivan el calendario. Encontrar llaves o medicinas, arreglar herramientas e, incluso, insuflar vida a seres fallecidos son sólo algunas. Y todas tienen repercusión en una historia que, pese a ser lineal y acusar un arranque lento, culmina de forma brillante y emotiva. El buen doblaje al castellano y las acertadas melodías ayudan a lograr este clima, ideal para los que busquen una experiencia relajada.

OPINIÓN

***Déraciné* propone una experiencia calmada, alejada de cualquier dificultad y que asienta sus bases en la sosegada exploración de las estancias de un orfanato. No es un juego para todos, pero la historia que cuenta merece ser escuchada.**

76

Por David Alonso @Davealonsoh

PLATAFORMAS Switch



Diablo III: Eternal Collection

UN CLÁSICO IMPERECEDERO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Blizzard

DISTRIBUIDOR
Blizzard

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Hace seis años ya desde que se lanzó *Diablo III*, pero el RPG de Blizzard sigue estando en buena forma, como demuestra esta completa *Eternal Collection* que se lanza ahora en Switch.

Esta versión incluye el juego original, las expansiones *Reaper of Souls* y *Rise of the Necromancer* y elementos inspirados en *The Legend of Zelda*, como la armadura de Ganondorf o la posibilidad de llevar un cuco como mascota. Además, cuenta con las ventajas propias de Switch, como poder llevárnosla a cualquier parte o la facilidad para disfrutar del multijugador local. Esas características le sientan de lujo a este action RPG clásico. Y es que es en las partidas cooperativas, con cuatro amigos en el mismo sofá (aunque se puede jugar online), donde hemos vivido los momentos más épicos. Puede que la superficie sean sus interminables combates contra todo tipo de criaturas y la exploración por mazmorras, pero, debajo, nos encontramos con un sistema de experiencia, subida de niveles o creación de objetos que engancha sin remisión.

El paso del tiempo

Diablo III también evoluciona, con un sistema de temporadas online (con héroes exclusivos) que nos invitará a rejugarlo una y otra vez. Lamentablemente, el apartado técnico sí que empieza a acusar el paso del tiempo. Y, además, la versión de Switch está por debajo (en resolución y estabilidad de la tasa de imágenes) de lo que hemos visto en PS4 y One. Aun así, sigue siendo muy recomendable para los amantes del género.

OPINIÓN

Después de seis años, todavía es un gran RPG, cargado de contenido y con un multijugador local muy divertido. Técnicamente está por debajo de otras versiones, aunque cuenta con extras inspirados en *The Legend of Zelda*.

87

Por David Martínez @DMHobby



Castlevania Requiem

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Aventura
DISTRIBUIDOR Konami **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 19,99 € 16

Este recopilatorio incluye dos de las mejores entregas de la legendaria saga de Konami, *Symphony of the Night* y *Rondo of Blood*. Ambos juegos son ports de las versiones desbloqueables incluidas en *Castlevania: The Dracula X Chronicles* para PSP, así que no esperéis nada revolucionario, más allá del aumento de resolución. Eso sí, son dos grandísimos juegos, uno de la vertiente clásica de la saga y otro de la de metroidvania. Si no los conoces aún, a por ellos, porque son dos juegazos.

NOTA: 70



Dark Souls Remastered

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Rol **DISTRIBUIDOR** Bandai Namco **JUGADORES** 1-6
IDIOMA Castellano **PRECIO** 39,99 € 16

La ya legendaria obra de FromSoftware llega a Switch, permitiéndonos meternos en la putrefacta piel del no muerto elegido para recorrer Lordran, enfrentarnos a los dioses y enlazar el fuego (o no)... en cualquier parte. La simple posibilidad de jugar a *Dark Souls* en el metro ya hace atractiva a esta versión, pero, además, conserva la esencia que ha convertido al juego en un mito. Es puro *Dark Souls*, con sus cosas buenas y sus cosas malas, con su ambientación única y su gratificante dificultad. Es verdad que, técnicamente, es inferior a las versiones de PS4 y Xbox One, y que, visualmente, se parece más a las originales, pero sus 30 fps son muy estables y las sensaciones al jugar no pueden ser mejores. Estamos ante una versión muy competente y, si no lo habéis jugado nunca u os atrae la posibilidad de poder morir en cualquier parte, es absolutamente recomendable.

NOTA: 88



Warriors Orochi 4

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / Switch / PC **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Koei Tecmo
JUGADORES 1-6 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 59,99 € 12

La nueva entrega de esta saga musou, que une a personajes de *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors*, nos invita a enfrentarnos al panteón griego en una explosión de batallas masivas, golpes devastadores y ataques mágicos. *Warriors Orochi 4* abandona el mundo abierto que introdujo *Dynasty Warriors 9* y nos devuelve al desarrollo clásico, dividido en más de 70 misiones distintas, y con el estilo de combate habitual... aunque con novedades muy interesantes, como la inclusión del panteón de dioses, lo que da como resultado la entrega más espectacular y completa de la saga, con un total de 170 personajes, que, además, pueden efectuar ataques mágicos. Podemos jugar en cooperativo online y local a pantalla partida, y ofrece un nuevo multijugador online con combates de tres contra tres. Un enorme y divertido musou, con todo lo bueno y lo malo que ello conlleva.

NOTA: 80



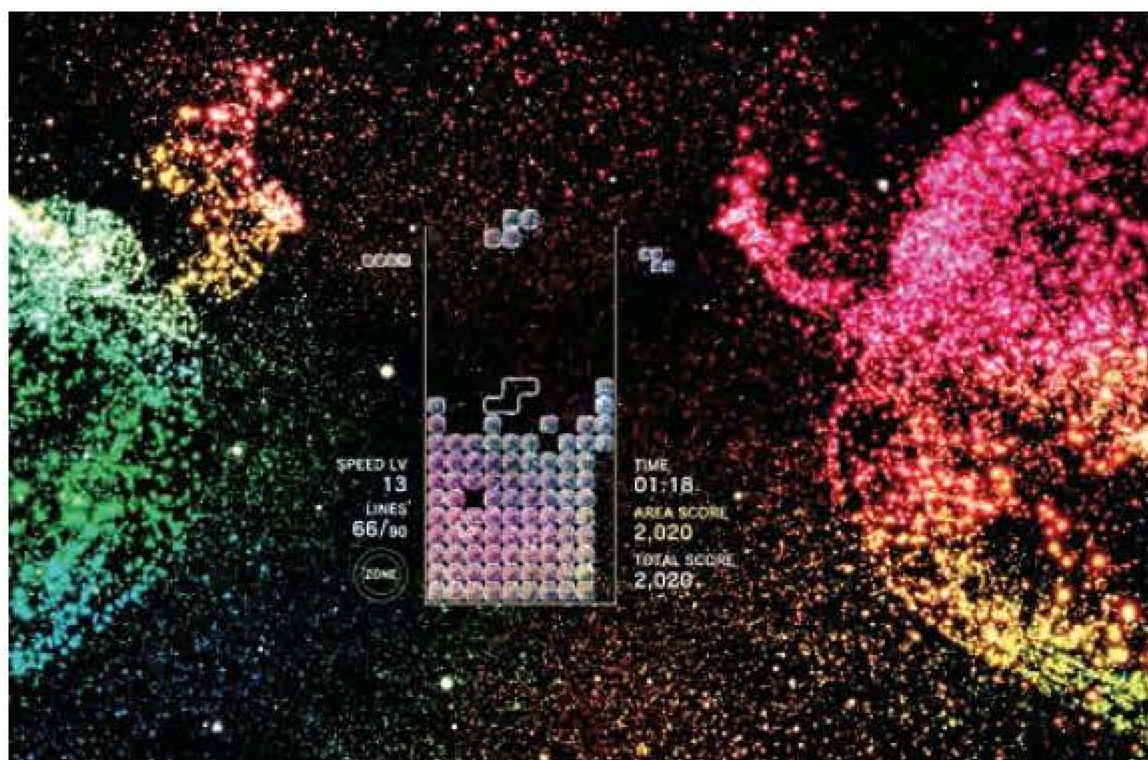
Eternum EX

PLATAFORMAS Switch / PC **GÉNERO** Acción
DISTRIBUIDOR Zerouno Games **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 19,99 € 7

El anciano Sir Arthur se adentra en las profundidades de la Tierra en busca de la eterna juventud, para lo que tendrá que enfrentarse a veinticinco niveles poblados de enemigos, que nos desesperan con una dificultad digna de los títulos a los que los estudios españoles Radin Games y Flynn's Arcade homenajean: *Ghosts 'n Goblins* y *Bomb Jack*. Del primero, toman gráficos y ambientación; el desarrollo recuerda más al segundo: hay que coger todos los cofres del nivel para poder salir. La gracia está en golpearlos antes desde abajo, para que den premios extra. Salto, ataque y listo. Es algo repetitivo, pero se disfruta.

NOTA: 71

PLATAFORMAS PS4



Tetris Effect

REINVENTANDO UN CLÁSICO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4 / PS VR
GÉNERO
Puzle
DESARROLLADOR
Enhance, Inc.
DISTRIBUIDOR
Sony
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95
Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
3

Tetris Effect es una puesta al día total del clásico de Pajitnov, que aporta aire fresco en una idea que ha evolucionado bastante poco en la última década.

Estamos ante el *Tetris* de toda la vida, pero pasado por un tamiz psicodélico, en el que partículas, formas y colores acompañan a nuestro continuo encaje de piezas. Se puede jugar tanto en la televisión como con PS VR, y nuestra tarea sigue siendo encajar los tetraminos para que formen líneas y desaparezcan. Las técnicas son las mismas, pero casi todo lo demás es nuevo.

Un estado mental

Tetris Effect consigue arrastramos a ese estado mental en el que entramos en un modo "automático" y actuamos sin pensar. Y lo logra gracias a la combinación de luces, efectos, sonido y mecánicas jugables sencillas. Así, a su maravillosa banda sonora, compuesta por temas electrónicos, se une que cada pulsación en el pad genera un efecto de sonido que enriquece la experiencia. Añade una efectista puesta en escena, repleta de partículas y con movimiento alrededor del panel en el que caen las piezas, sobre el que podemos hacer zoom o girarlo para verlo en 3D, y poco a poco irás cayendo en sus redes. Mucho más si juegas con PS VR, que provoca una mayor inmersión. Es un espectáculo psicodélico, con una estética muy trabajada que cambia en cada una de las más de 30 fases temáticas que ofrece. Si añades unos originales y absorbentes modos de juego, te encuentras con una experiencia hipnótica y sorprendente. Si tienes PlayStation VR y curiosidad por redescubrir este clásico, no te va a defraudar.



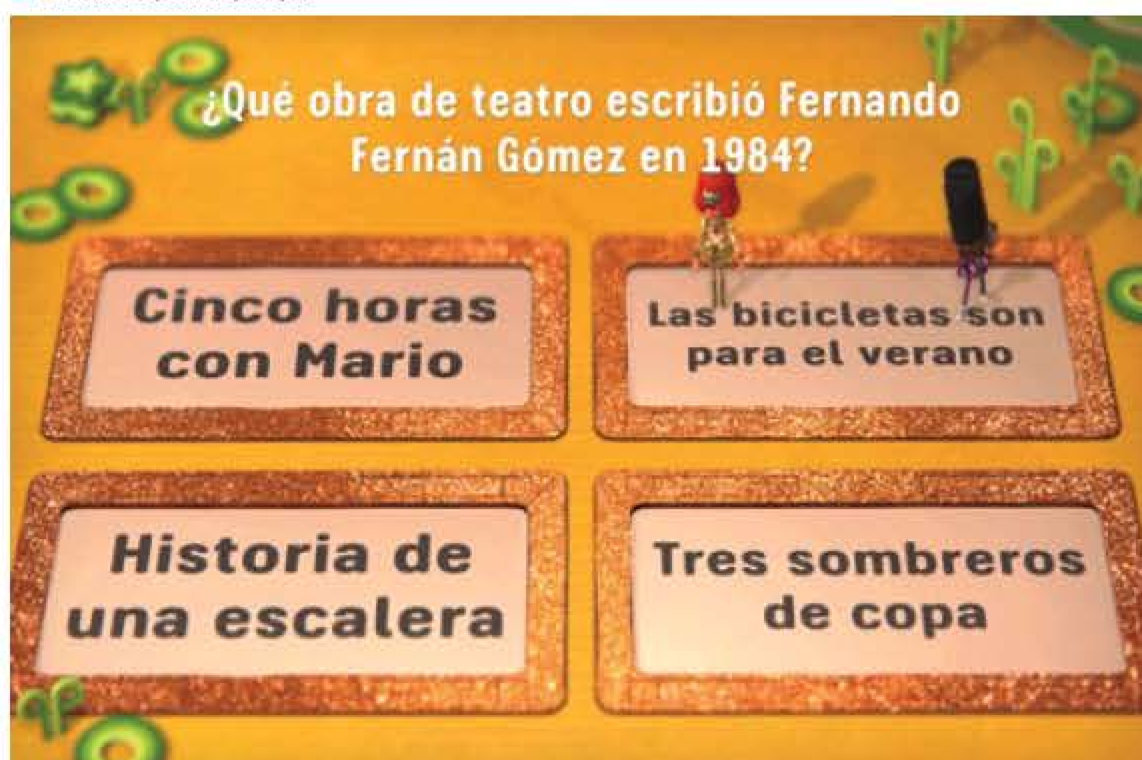
OPINIÓN

Hay juegos que tienen un sello de identidad... y ése es el caso de *Tetris Effect*. Una forma original y refrescante de renovar un mito que sigue divirtiendo a lo grande, especialmente si tienes PlayStation VR. Lástima que no tenga multi local.

89

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4



Saber es Poder: Generaciones

DIVERSIÓN PARA TODA LA FAMILIA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Party Game
DESARROLLADOR
Wish Studios
DISTRIBUIDOR
Sony
JUGADORES 1-6
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
3

Ahora que se aproximan las fiestas, nada mejor para reunir a la familia, desde los abuelos hasta los nietos, frente al televisor que un concurso de preguntas.

Saber es Poder: Generaciones pertenece a la línea PlayLink, así que podréis convertir cualquier teléfono móvil o tablet en un mando más de PS4 con el que participar en este divertidísimo Trivial con preguntas sobre cultura popular, divididas en diversas décadas, lo que garantiza los piques entre las diferentes generaciones de la familia (de ahí el subtítulo del juego).

Un trivial con bastante malicia

Hasta seis jugadores distintos pueden participar en este concurso, en el que se premia no sólo el conocimiento, sino también la velocidad a la hora de pulsar y la malicia, ya que podremos sabotear a nuestros competidores, gracias a distintos poderes que enturbiarán las pantallas de sus dispositivos móviles (o que nos aportarán ventajas extra, como eliminar la mitad de las respuestas incorrectas de una pregunta). La localización al castellano del juego es exquisita, empezando por un presentador que cuenta con la voz de Dani Mateo, hasta la naturaleza de las preguntas, creadas específicamente para el público español. Además, el hecho de abarcar diversas décadas garantiza que nadie de la familia se sienta al margen de la diversión. Y, como las temáticas se eligen por votación en cada ronda, las risas y los piques están garantizados. ¿Estamos ante el sucesor de *SingStar* como el rey de las Nocheviejas en familia?



OPINIÓN

Poder utilizar cualquier móvil como mando y un cuestionario dividido en diversas décadas convierten a este título en un "must" para las próximas veladas navideñas. Eso sí, sólo es multijugador, así que, si vives solo, olvídate él.

79

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

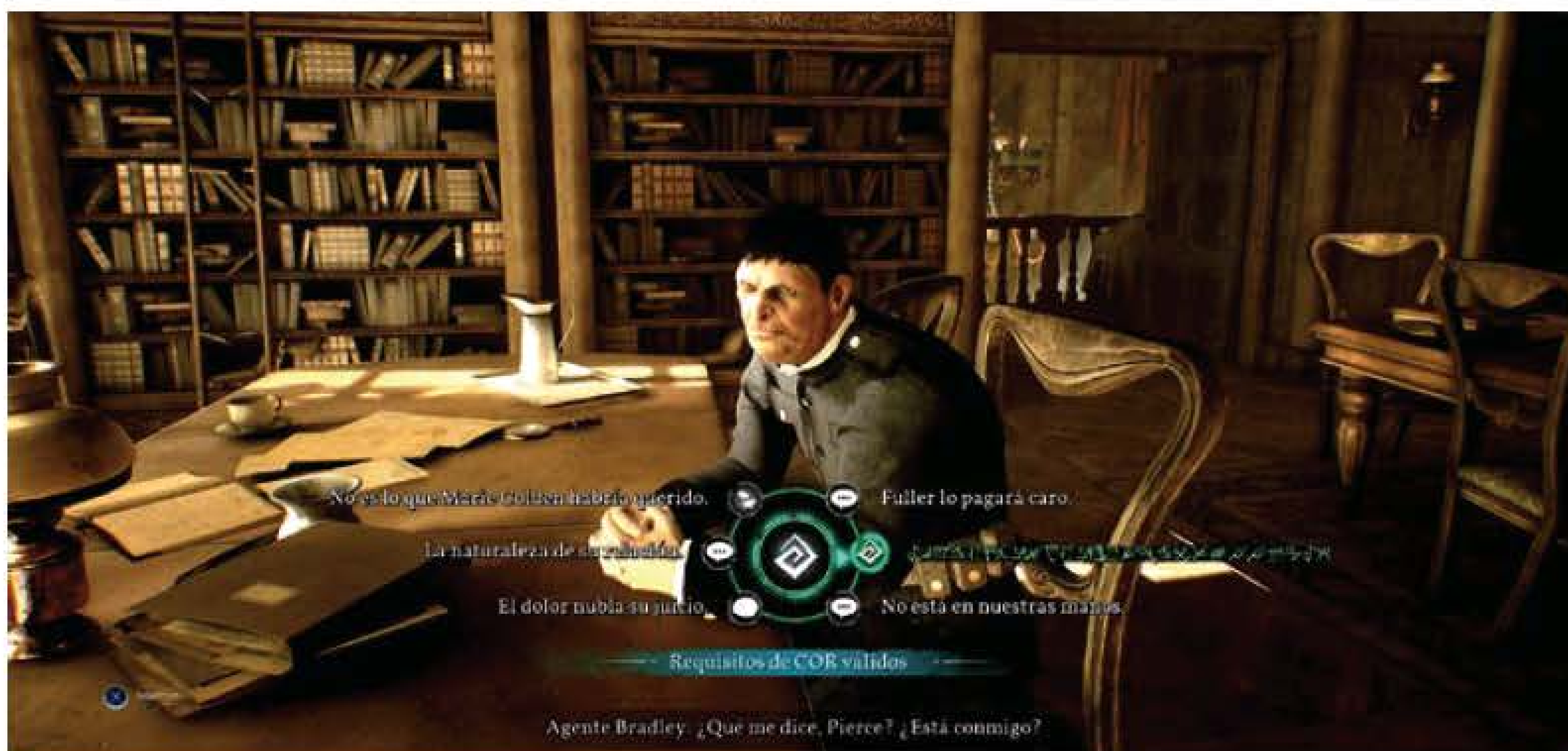


Moonlighter

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura
DISTRIBUIDOR 11 bit Studios **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 24,99 € 7

A finales de mayo, se lanzó en PS4 y Xbox One esta maravillosa aventura del estudio español Digital Sun, que aúna con acierto la gestión de una tienda con la exploración de mazmorras aleatorias. El juego llega ahora a Switch conservando todas sus virtudes y con el extra de la portabilidad. Y da la sensación de que Switch era su verdadero hogar desde el principio, pues su estilo de juego, ideal para partidas cortas, le sienta como anillo al dedo. Mantiene sus preciosos gráficos pixel art y una banda sonora muy cuidada. Eso sí, los textos en portátil resultan algo pequeños. En cualquier caso, muy recomendable.

NOTA: 85



Call of Cthulhu

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Focus **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 54,99 € 18

Cyanide nos lleva a la isla de Darkwater para esclarecer un asesinato. Allí, nos esperan los elementos típicos de la obra de Lovecraft: personajes misteriosos, cultos místicos, la lengua R'lyeh... A grandes rasgos, es una aventura gráfica con elementos de RPG, como la mejora de estadísticas que nos ayudarán a resolver situaciones de distintas formas (explorando, hablando, por la fuerza...). Es una buena idea, sólo que apenas ofrece situaciones que tengan múltiples resoluciones. Y lo mismo pasa con las consecuencias de las decisiones que tomamos en las conversaciones: son poco evidentes o inexistentes. Ése es el principal problema del juego: presenta buenas ideas que no se terminan de aprovechar. Además, le cuesta dar miedo. Por suerte, la atmósfera es muy buena, gracias a un gran apartado artístico, que sirve para ocultar que no es ninguna maravilla técnica.

NOTA: 66



LEGO Harry Potter Collection

PLATAFORMAS Xbox One / Switch **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Warner Bros **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 39,99 € 7

Esta colección para One y Switch, ya lanzada previamente en PS4, incluye los dos juegos basados en el universo Harry Potter que se lanzaron hace años en PS3 y 360, remasterizados y con todos los DLC incluidos. El pack repasa los acontecimientos más importantes de las ocho películas de la saga con el estilo único de LEGO, es decir, con una sucesión interminable de niveles llenos de saltos, combates y puzles, con toneladas de secretos y personajes por descubrir. Y todo, rebosante de humor. Como es marca de la casa, para avanzar, necesitamos combinar las habilidades de los personajes, lo que resulta mucho más divertido si dejamos que un segundo jugador nos acompañe. Aunque los juegos fueron lanzados hace 7-8 años, aguantan el tipo. No son tan bonitos y completos como los *LEGO* más modernos, pero, si sois aficionados al universo Harry Potter, no os importará.

NOTA: 78



Just Dance 2019

PLATAFORMAS PS4 / One / Switch **GÉNERO** Baile
DISTRIBUIDOR Ubisoft **JUGADORES** 1-6
IDIOMA Castellano **PRECIO** 59,99 € 3

Just Dance llega dispuesto a hacernos sudar la gota gorda bailando frente a nuestra consola, incluso en Xbox 360, Wii y Wii U. Como siempre, nuestro objetivo es imitar los bailes que aparecen en la pantalla. Hasta seis bailarines (con smartphone o Joy-Con) pueden afrontar los 40 temas incluidos o los más de 400 disponibles a través del servicio de suscripción Unlimited (sólo para PS4, One y Switch), que se van actualizando constantemente (se nos regala un mes). Además, ofrece ocho coreografías para niños y un modo fitness, y permite competir con los bailes que otros usuarios suban a la red.

NOTA: 70







Gata Negra es la gran protagonista de este DLC. La antiheroína mantiene una relación de lo más controvertida con Spider-Man, que sigue siendo el personaje al que manejamos.

SPIDER-MAN

PS4 · 7,99 € · 2,7 GB

El Atraco

El primer DLC del juego de Insomniac Games amplía las misiones del Hombre Araña y profundiza en la historia de Gata Negra.

La aventura de Spider-Man en PS4 crece gracias a este contenido descargable, que nos relata una historia independiente, pero que os recomendamos que emprendáis tras completar el arco principal. Todo gira en torno a la misteriosa Gata Negra y a su relación con la mafia de Nueva York, por lo que, de nuevo, regresamos a la ciudad que nunca duerme para poner en su sitio a las hordas de criminales. Como esperábamos, esta nueva trama resulta la excusa ideal para volver a balancearnos sin cesar y, de paso, completar la decena de misiones principales que nos propone. El estilo es muy similar al visto en la aventura principal, por lo que su calidad es alta y logra mantenernos en vilo durante el aproximadamente par de horas que tardamos en ver el "continuará" en la pantalla. Y es que debéis tener en cuenta que este DLC es el primero de los tres que incluye el pase de temporada de *Spider-Man*, por lo que aún tendremos que esperar a los otros dos para conocer el desenlace final de esta historia alternativa. Por lo demás, "El Atraco" también añade más coleccionables, crímenes exclusivos, centrados en esta ocasión en la mafia, y nuevos desafíos, propuestos por Screwball y que nos instan a sacar a relucir todo el repertorio de movimientos de Spidey. La destreza, además, nos viene de perlas para derrotar al nuevo tipo de enemigo que hace su aparición en este DLC: unas enormes moles armadas con ametralladoras no menos imponentes. Para culminar su oferta, este pack estrena también tres trajes exclusivos para el trepamuros (Resilencia, Spider-UK y Araña Escarlata II), si bien es cierto que ninguno tiene nuevos poderes asociados. Completar al 100% todo lo que ofrece este DLC puede llevarnos cerca de cuatro horas, que no está nada mal.

VALORACIÓN: La nueva historia promete, aunque su final abierto nos deja con la miel en los labios. A la hora de jugar, es más de lo mismo, lo que la convierte en una apuesta segura.

■ SHADOW OF THE TOMB RAIDER

La Fragua

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 4,99 €

Lara Croft regresa a la acción con el primero de los siete contenidos adicionales incluidos en el pase de temporada de *Shadow of the Tomb Raider*. En "La Fragua", Lara se adentra en la forja de lava de los dioses caídos para descubrir los secretos de Kuwaq Yaku o, lo que es lo mismo, para enfrentarse a una nueva tumba de desafío. Este escenario inédito se puede jugar en solitario o en cooperativo, manteniendo en ambos casos la característica mezcla de exploración, puzles y acción que tanto le gusta a la arqueóloga. Su duración apenas supera los 30 minutos, lo que la convierte en una experiencia breve, aunque intensa. Lo mejor es que completarla tiene premio: sumar la habilidad Granadera, el atuendo de Brocken y el arma Resentimiento 3-80.

VALORACIÓN: Una nueva tumba de desafío realmente inspirada, pero de una duración demasiado escasa. Aun así, merece la pena afrontarla.









■ JURASSIC PARK EVOLUTION

Secrets of Dr. Wu

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 €

Nuevas misiones para la campaña, dos especies exclusivas (Olorotitan y Troodon), la incorporación de nuevos dinosaurios híbridos y una gran cantidad de añadidos de gestión y construcción son las cartas de presentación de un contenido descargable muy completo.

VALORACIÓN: Genética y posibilidades ampliadas para este juego de gestión, que se está haciendo tan grande como un T-Rex.



■ ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Parche 1.0.6

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis ■ 4 GB

Esta actualización gratuita sirve de arranque para "Las historias perdidas de Grecia". Además de la primera de sus misiones, "El espectáculo debe continuar", se han añadido varias correcciones y mejoras, entre las que destaca la posibilidad de fabricar flechas automáticamente cuando tenemos todos los recursos.

VALORACIÓN: Grecia crece y se pule gracias a este parche. ¡Y de forma gratuita!



■ WWE 2K19

Woooo / Ronda Packs

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 7,99 €

Dos nuevos packs de contenido suben al cuadrilátero de *WWE 2K19*. El primero incluye arenas, atuendos y Superstars, mientras que el segundo trae dos invitados de auténtico lujo: ni más ni menos que Rey Mysterio y Ronda Rousey, dos leyendas de la lucha libre que siguen dándolo todo en el ring.

VALORACIÓN: Si sois seguidores acérrimos de este espectáculo, no os los perdáis.

Por Sergio Martín @replicante64

LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO ONLINE EN LAS CONSOLAS



El juego online en consolas ha ganado tal relevancia en la actualidad que se ha convertido en una piedra angular para esta industria. Repasamos su trayectoria y el futuro que éste nos depara.

El juego online lo ha cambiado todo. La llegada de internet revolucionó el mundo, y eso incluye todo lo relacionado con la industria del videojuego. Sin embargo, y mientras en el sector del PC se asumió el juego online casi desde los albores de la conectividad en red, en lo vinculado al mundo de las consolas el camino fue bastante más trabado, largo y complicado. Profundizamos en la trayectoria que ha seguido el juego online consolero.

Dreamcast, el verdadero inicio

Antes de que internet se instaurara en el planeta, el concepto de ofrecer juegos mediante descarga ya se había puesto en funcionamiento muchos años atrás (aunque no en nuestro territorio, para variar). Nuestra querida Intellivision, la clásica consola de Mattel, ofrecía una suscripción a sus clientes que permitía descargar una serie de títulos mediante conexión por cable. Eran juegos que, eso sí, desaparecían de la memoria de la máquina tras apagarse. Por otra parte, la aclamada Atari 2600 sí que ofreció en su día un verdadero servicio de descarga de juegos a través de conexión telefónica. Esto fue posible mediante un módem que se conectaba en su ranura para cartuchos, si bien dicho servicio no terminó de cuajar y supuso un pequeño fracaso para la compañía americana. Años después, y con la llegada de las consolas japonesas fabricadas por (en aquella época) empresas neófitas en la industria del videojuego como eran Nintendo y Sega, Japón se convirtió en un "centro de experimentación". Tanto Famicom (la NES japonesa) como Mega Drive e incluso Super Famicom recibieron sus propios periféricos (Mega Modem, Satellaview...) que daban acceso a precarias infraestructuras en red donde ya no sólo era posible tener acceso a ciertos videojuegos, sino que también se podía disfrutar de servicios extra, como leer noticias, consultar el estado de la Bolsa, etc. A pesar de todo esto, ninguno de estos "experimentos" terminó de funcionar y, debido a ello, nunca salieron del territorio nipón.

La generación de los 32 y los 64 bits también dio sus pasos en este mismo campo. Destacó nuevamente Sega, con su flamante Saturn, una consola que disfrutó de la infraestructura NET Link para navegar por la red, consultar mail y jugar a títulos multijugador online... muy escasos. Fue el paso previo a lo que se convertiría en el avance más grande dado hasta la fecha por consola alguna, hito que llegó de la mano de Dreamcast. Por vez primera en una consola, Dreamcast incluyó de serie un módem interno cuya principal función era, simple y llanamente, disfrutar de experiencias online multijugador. Para ello, se diseñó el servicio en red gratuito Dreamarena »

PLAYSTATION NETWORK

Tras coquetear con el juego online seriamente en la era de PS2, con títulos y sagas como *SOCOM*, *Resident Evil: Outbreak* y demás, Sony aprovechó la llegada de PS3 para instaurar, durante su primer ciclo de vida, su servicio online: PSN. Desde entonces, este ecosistema ha sido disfrutado por millones de usuarios de consolas PlayStation, portátiles incluidas, permitiendo tanto la descarga digital de juegos como DLC, demos, experiencias online de todo tipo, etc. La vertiente de pago, denominada PS Plus (60 euros anuales) y que cuenta con unos 40 millones de suscriptores, permite jugar online, así como que sus miembros disfruten de ciertas ventajas, como juegos gratis, promociones exclusivas, almacenamiento en la nube... Al margen de PSN, Sony también ha querido lanzarse al mundo del streaming mediante el servicio de suscripción PlayStation Now... el cual no está disponible, al menos de momento, en España. Es un sistema que permite a sus clientes acceder a un amplio surtido de títulos para PS3 y PS4 mediante streaming, por unos 15 euros mensuales. No tenemos nada claro que termine llegando a nuestro territorio, más que nada porque no es, precisamente, el producto estrella de Sony en cuestiones de rendimiento global.





Aunque al principio le costó competir contra Xbox Live, con el paso de los años PSN se ha afianzado como servicio online. Sin embargo, parece que PS Now va algo más lento...



DREAMCAST, LA GRAN PRECURSORA DEL ONLINE



A pesar de que no fue la primera consola de la historia, ni mucho menos, en ofrecer funciones online a los jugadores, Dreamcast supuso un paso contundente y definitivo hacia el futuro del juego online en consolas. Gracias a su módem interno, al servicio Dreamarena y a otras características, los usuarios de esta consola pudimos disfrutar de títulos online tan importantes como *Unreal Tournament, Quake III Arena, Phantasy Star Online, ChuChu Rocket!* o *Ferrari F355 Challenge*. Está claro que la fluidez que mostraban estos juegos no era la óptima, y no podían competir con lo experimentado de los PC de la época en todo lo relacionado con el juego online, pero, pese a ello, muchos pensamos que su aportación fue muy meritoria. Desgraciadamente, y a pesar de todas sus grandes cualidades más allá de su faceta online, Dreamcast fue la última consola lanzada por Sega como compañía first party.



EL **JUEGO CRUZADO** ONLINE

Los jugadores demandan cada vez con mayor intensidad poder disfrutar de sus títulos online favoritos sin ataduras. Es decir, poder jugar indistintamente en unos sistemas u otros a su *Fortnite* de turno (o al título que sea) con/contra usuarios de todo el mundo y con independencia del formato seleccionado. Sony fue la más reacia a permitir el juego cruzado en PS4, pero al final ha tenido que pasar por el aro, debido a la presión y la insistencia de sus usuarios. Esta nueva tendencia es el futuro del juego online.



STEAM, ¿EL CAMINO A SEGUIR?

Más allá de *Half-Life*, *Portal* y demás títulos y franquicias memorables, Valve ha conseguido convertirse en una de las compañías más poderosas y reconocidas del sector por su servicio y plataforma de juego online para PC: Steam. Es un "monstruo" que millones de usuarios utilizan todos los días para jugar online y descargar juegos.

XBOX LIVE

Si por algo se ha hecho fuerte Microsoft con sus diversas consolas desde que vieran la luz a partir de principios de siglo, ha sido por dotarlas de un robusto entorno online. Xbox Live fue la apuesta total y definitiva de la compañía de Redmond por el juego online en consolas, en una época en la que éste se encontraba todavía en pañales. Es un servicio que, aunque debutó en la primera Xbox, donde verdaderamente demostró todo su potencial y grandeza fue con la llegada de Xbox 360. Simple y llanamente, Xbox Live estaba a años luz de lo que el resto de competidores eran capaces de poner en liza en este terreno en sus diferentes consolas. Fue la plataforma dominante, y de largo, en todo lo vinculado con el juego online durante dicha generación. Siguiendo un camino similar, Microsoft también ha querido llevar la voz cantante en el cada vez más demandado mercado del juego en streaming, que se encuentra en pleno auge. Game Pass es una plataforma que permite a sus suscriptores (a cambio de 10 € mensuales) descargar y disfrutar de un surtido conformado por más de 100 títulos distintos para One y 360. ¿Terminará convirtiéndose en un fenómeno similar a Netflix, pero en versión videojuego? Sólo el tiempo (y los jugadores) lo dictaminará...





Las consolas Xbox siempre han destacado, entre otras cosas, por ofrecer a sus usuarios experiencias de juego online realmente intensas y satisfactorias.



EL JUEGO ONLINE GENERA UN FLUJO ECONÓMICO INCREÍBLE PARA FIRST Y THIRD PARTIES



» (la rama europea de SegaNet), gracias al cual era posible disfrutar de juegos online tan aclamados como *Quake III Arena, Unreal Tournament, ChuChu Rocket!, Bomberman Online* o *Phantasy Star Online*. Dreamcast abrió el camino definitivamente al mundo online y, sin su aportación, seguramente todo lo relacionado con el juego en red en consolas habría seguido una ruta distinta... probablemente más lenta y tortuosa.

En plena evolución

Mientras que Sony y, especialmente, Nintendo miraban el juego online sólo de reojo con PS2 y GameCube, Microsoft irrumpió en el terreno de las consolas, con Xbox abanderando el juego online. Su apuesta en este campo fue realmente sólida, al crear un servicio denominado Xbox Live que, si ya en la primera Xbox fue determinante, acabó de afianzarse de manera tremenda con la llegada de Xbox 360. Es justo reconocer el mérito de la compañía de Redmond en este sentido, pues fue el gran impulsor del entorno online en consolas, al convertirse en un servicio usado de manera masiva por millones de usuarios de todo el mundo. De hecho, su empuje terminó de convencer tanto a Sony como a Nintendo acerca de la importancia del ámbito online, y ambas compañías se vieron obligadas a crear sus propias infraestructuras y entornos online. La respuesta de Sony fue PSN, un servicio al que le costó un poco arrancar, pero que, a día de hoy, se ha convertido en uno de los valores más sólidos de la compañía, generando millones de dólares anuales gracias a la suscripción PS Plus. Desgraciadamente, Nintendo se ha quedado un poco rezagada en esta carrera, y la llegada del controvertido servicio online para Switch (Nintendo Switch Online) no ha hecho más que enfatizar esta situación. ¿Y hacia dónde se dirige el futuro? Pues todo parece indicar que el streaming es la nueva frontera. El gigante Netflix ya ha dejado patente la enorme demanda que existe actualmente por este servicio en lo que se refiere al mundo del cine, las series y demás, por lo que varias compañías se han lanzado a la carrera para crear el "Netflix en formato videojuegos". Nuevamente, Microsoft ha dado un gran paso al frente con Xbox Game Pass, un servicio que permite a los usuarios de Xbox One (y pronto Windows 10) disfrutar de un catálogo conformado por más de 100 títulos distintos a cambio de 10 € mensuales. Cómo no, Electronic Arts también se ha animado a crear su propio servicio de streaming, Origin Access, que integra títulos propios y algunos de otras compañías, como Warner. Y luego está Sony con su PlayStation Now, un servicio similar que lleva funcionando desde hace un tiempo (aunque no en España) y no termina de arrancar. El streaming es un negocio que, cuando explote, generará ingresos millonarios. ■





■ Se acabó lo de jugar en red gratis en Switch. Nintendo quiere seguir los pasos de Sony y Microsoft y hacer caja con su servicio de juego online.

NINTENDO SWITCH ONLINE

Después de muchos años siendo totalmente gratis, Nintendo ha decidido que ha llegado el momento de empezar a cobrar a sus clientes por permitirles jugar online... aunque, en este caso, la medida sólo afecta a Switch (es decir, el juego online sigue siendo gratuito en Nintendo 3DS y Wii U). Para ello, ha creado el polémico Nintendo Switch Online, un servicio que, por unos 20 euros anuales (una tarifa claramente inferior a la reflejada en PS Plus y Xbox Live Gold), permite el juego online, entre otras características. ¿Y cuáles son estas nuevas funciones? Básicamente, poder guardar partidas en la nube (aunque no en todos los títulos) y jugar gratis a clásicos de NES. ¿Y qué pasa con el chat de voz? Pues... es necesario descargarse una aplicación para iOS o Android en el teléfono y usarlo para comunicarse. Una medida que no ha terminado de convencer a los usuarios de Switch... al igual que sucede con el rendimiento general del servicio y la ausencia de las promociones gratuitas mensuales de juegos que sí se dan en los servicios de Sony y Microsoft.







LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de octubre. Datos cedidos por GFK.

Pese a que salió el día 26, estaba cantado que *Red Dead Redemption II* sería el juego más exitoso del mes de octubre. Ahora hay que ver si se queda a vivir en las listas tantos años como *GTA V*.

JUEGOS

1	**Red Dead Redemption II**	PS4
2	**Call of Duty: Black Ops IIII**	PS4
3	**FIFA 19**	PS4
4	**Assassin's Creed Odyssey**	PS4
5	**Super Mario Party**	Switch
6	**CoD: Black Ops IIII - Deluxe Edit.**	PS4
7	**Red Dead Redemption II**	Xbox One
8	**Spider-Man**	PS4
9	**Call of Duty: Black Ops IIII**	PC
10	**FIFA 19**	Xbox One

PLATAFORMAS

Plataforma	1	2	3	4	5
PS4	Red Dead Redemption II	Call of Duty: Black Ops IIII	FIFA 19	Assassin's Creed Odyssey	CoD: Black Ops IIII - Deluxe Ed.
Xbox One	Red Dead Redemption II	FIFA 19	Call of Duty: Black Ops IIII	Assassin's Creed Odyssey	Forza Horizon 4
Switch	Super Mario Party	Dark Souls Remastered	FIFA 19	The World Ends with You: Final R.	Mario Kart 8 Deluxe
PS3	FIFA 19	Grand Theft Auto V	Grand Theft Auto: San Andreas	Call of Duty: Black Ops II	FIFA 18
Xbox 360	FIFA 19	Grand Theft Auto V	FIFA 18	NBA 2K18	Red Dead Redemption GOTY
3DS	Luigi's Mansion	Yo-Kai W. Blasters: Liga del...	Yo-Kai W. Blasters: Escuadrón...	Super Mario Maker	Luigi's Mansion 2
PS Vita	Axiom Verge	God Eater 2 + God Eater Resur.	Odin Sphere Leifthrasir	FIFA 15	Minecraft
PC	Call of Duty: Black Ops IIII	Assassin's Creed Odyssey	Rainbow Six Siege	FIFA 19	Counter-Strike: Global Offensive

En **otros países**

JAPÓN

Del 24 al 30 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Los musous son una religión en Japón, y *Warriors Orochi 4* tuvo un muy buen estreno, con 102.628 copias en PS4 y 24.645 en Switch en su primera semana.

1. **Warriors Orochi 4** PS4
2. Legend of Heroes: ToCS IV PS4
3. FIFA 19 PS4
4. Warriors Orochi 4 Switch
5. Dragon Ball FighterZ Switch

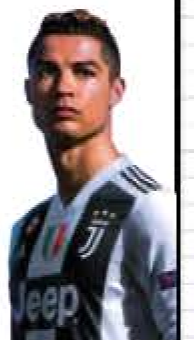


REINO UNIDO

Del 23 al 29 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

En Inglaterra lo que arrastra pasiones es el fútbol y, en sólo dos días, se vendieron 399.701 copias de *FIFA 19* para PS4, 218.464 para Xbox One y 7.165 para Switch.

1. **FIFA 19** PS4
2. FIFA 19 Xbox One
3. Spider-Man PS4
4. Shadow of the Tomb Raider Xbox One
5. Shadow of the Tomb Raider PS4



EE.UU.

Del 23 al 29 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Spider-Man se ha convertido en uno de los juegos más exitosos de esta generación, y buena prueba de ello es que, en la tierra natal de Peter Parker, se ha vendido ya la friolera de 1,8 millones de unidades.

1. **FIFA 19** PS4
2. Spider-Man PS4
3. FIFA 19 Xbox One
4. NBA 2K19 PS4
5. NBA 2K19 Xbox One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Assassin's Creed Odyssey**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Red Dead Redemption II**
PS4 - Xbox One



3 **Forza Horizon 4**
Xbox One - PC



4 **Spider-Man**
PS4



5 **Shadow of the Tomb Raider**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Red Dead Redemption II PS4 - Xbox One	**Astro Bot: Rescue Mission** PS VR	**Soul Calibur VI** PS4 - Xbox One - PC	**Call of Duty: Black Ops IIII** PS4 - Xbox One - PC	**Mega Man 11** PS4 - One - Switch - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	99/100 *«Una obra maestra que explica qué son los videojuegos, de dónde vienen y adónde van»*	89/100 *«Uno de esos juegos que debes probar sí o sí: el mejor título del año para PS VR»*	85/100 *«Un excelente juego de lucha, con un estilo ágil y modos historia muy cuidados»*	88/100 *«Un mapa enorme, vehículos y zombis rematan el mejor battle royale que existe»*	86/100 *«Pondrá a prueba tus reflejos con unos niveles tan hermosos como diabólicos»*
IGN Web líder en Reino Unido	10/10 *«Un mundo abierto meticulosamente pulido y una oda a la era de los forajidos»*	9/10 *«Uno de los juegos más interesantes y novedosos de los últimos tiempos»*	8,9/10 *«De lo mejor de la saga: su alma es tan fuerte que ni algunos fallos lo derriban»*	8,5/10 *«Tiene cosas por pulir, pero sus tres modos se disfrutan y tienen personalidad»*	7,5/10 *«No es revolucionario, pero es una buena base para las próximas diez entregas»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	10/10 *«Rockstar ha vuelto a superarse con un mundo abierto vivo que es un triunfo técnico»*	9/10 *«Demuestra que los géneros familiares pueden sentirse como nuevos con la RV»*	8,75/10 *«El último capítulo de esta historia de almas y espadas cautiva, seas nuevo o veterano»*	9,5/10 *«Blackout es el mejor battle royale, los zombis ofrecen un alocado cooperativo...»*	8,75/10 *«La primera entrega en años que ofrece algo nuevo sin sacrificar lo que gusta a los fans»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9/10 *«Una excelente precuela, con una emotiva historia y un mundo que atrapa»*	-/10 No disponible	8/10 *«De los juegos de lucha más sustanciosos en cuanto a contenido para un solo jugador»*	8/10 *«Blackout lleva a la saga en una nueva dirección, usando ideas de los otros modos»*	7/10 *«Cumple la promesa de ser desafiante, pero algunas decisiones lo alejan de la grandeza»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	10/10 *«Un juego sobre el miedo al futuro que alcanza unas cotas técnicas asombrosas»*	9/10 *«Tendrá menos éxito, pero es mejor que otros plataformas 3D como Crash o Spyro»*	-/10 No disponible	7/10 *«No sabemos cómo se ha llegado aquí, pero los Zombis son su mejor argumento»*	-/10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	39/40	37/40	33/40	35/40	32/40
NOTA MEDIA	**98**	**90**	**85**	**84**	**80**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1 PS4 - Xbox One - PC
Resident Evil 2
Se nos hace la boca sangre de pensar en este remake de uno de los mejores survival horror de la historia.
FECHA 25 de enero

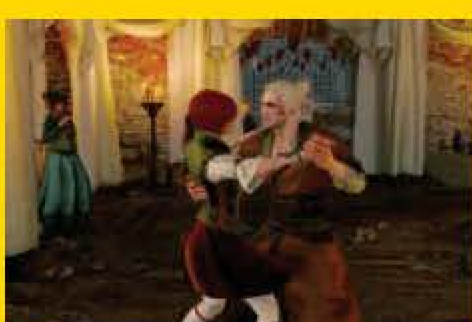
2 Switch
Super Smash Bros Ultimate
Este crossover promete ser canela fina... y uno de los éxitos de estas Navidades.
FECHA 7 de diciembre

3 PS4 - Xbox One - PC
Cyberpunk 2077
Igual que *The Witcher 3*, el nuevo RPG cibernético de CD Projekt RED será distribuido por Bandai Namco.
FECHA Sin confirmar

4 PS4 - Xbox One - PC
Devil May Cry 5
Dante y Nero, junto con el debutante V, volverán a dar rienda suelta a la acción más afilada y endiablada.
FECHA 8 de marzo

5 PS4 - Xbox One
Kingdom Hearts III
Tras más de cinco años de espera, no queda nada para que este RPG nos lleve a nuevos mundos de Disney.
FECHA 29 de enero

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC



7 Fortnite
PS4 - Xbox One - Switch - PC



8 Dragon Quest XI: Ecos de un pasado...
PS4 - PC



9 Life is Strange 2
PS4 - Xbox One - PC



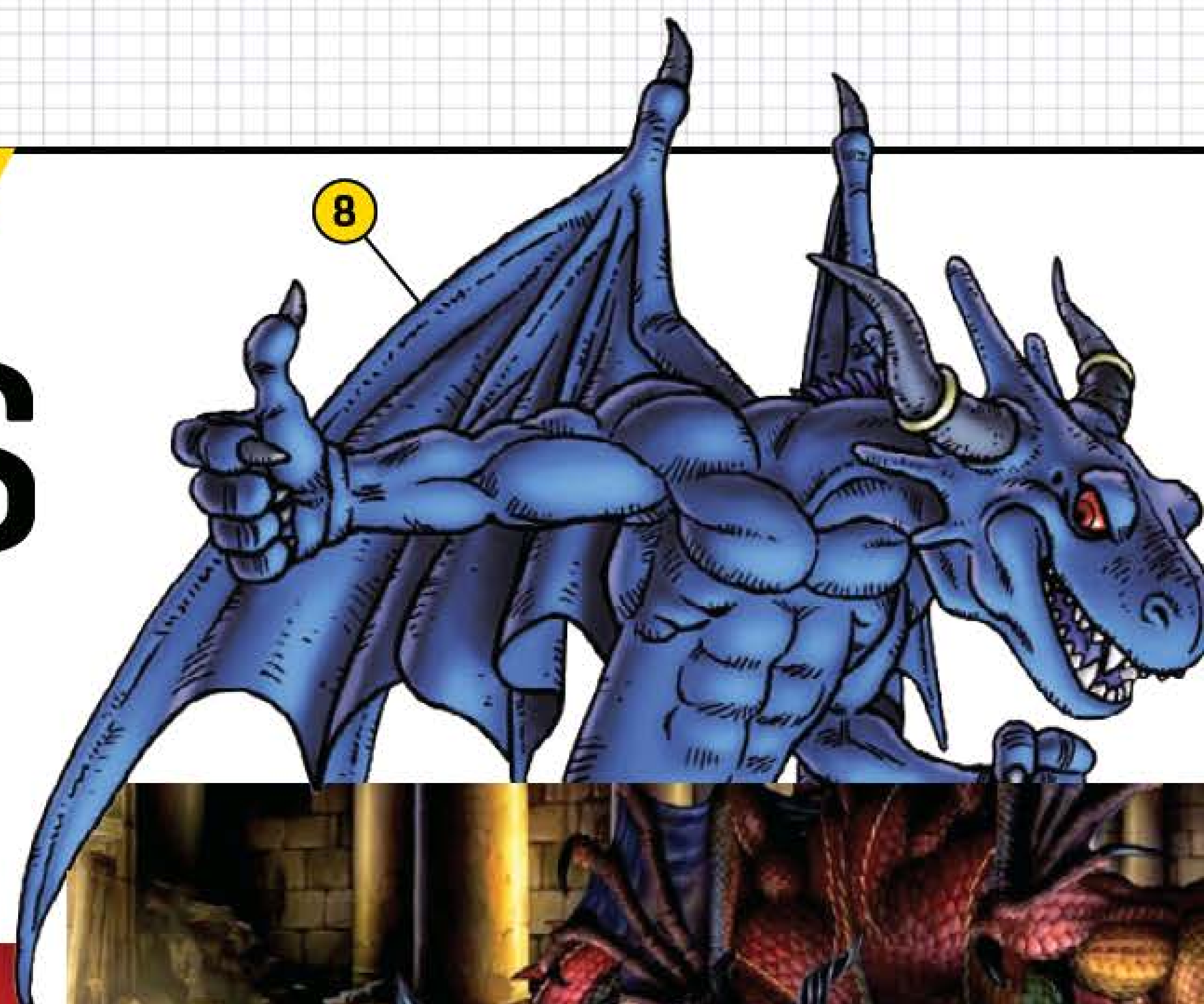
10 Monster Hunter World
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

DRAGONES

De todas las criaturas fantásticas, pocas han inspirado más videojuegos que los dragones. Sus vuelos y sus llamaradas nos han hecho disfrutar, y también padecer, desde tiempos inmemoriales.


8



10


7


9


6

10

Dragon's Lair

Esta recreativa fue una verdadera adelantada a su tiempo, merced al uso del LaserDisc. Frente a los primigenios gráficos del resto de videojuegos de la época, éste era como una película de animación interactiva, cuyo control inspiraría los quick time events. El protagonista era Dirk, un caballero que debía adentrarse en la guarida de un dragón para salvar a una dama.

- **PLATAFORMA** Arcade
- **COMPAÑÍA** Cinematronics
- **AÑO** 1983

9

Dragon's Dogma

De inicio, este RPG tenía sus defectos, pero se mejoró con la edición *Dark Arisen* y, más tarde, se remasterizó para la actual generación de consolas. Los jefes tenían un gran peso en la aventura y, precisamente, el punto de partida argumental era que el protagonista debía recuperar su corazón de las garras del dragón que se lo arrebató.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - PS4 - One
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 249** 82

8

Blue Dragon

Antes de hacerle *Lost Odyssey*, Mistwalker, el estudio fundado por Hironobu Sakaguchi tras abandonar Square Enix, le dio a Microsoft este otro RPG exclusivo, con diseños de Akira Toriyama. Las sombras de los protagonistas estaban vinculadas a una serie de dragones azules, que eran los que llevaban la voz cantante en los combates.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Mistwalker
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 192** 89

7

Dragon's Crown

El exuberante estilo visual de Vanillaware presidía este beat'em up cooperativo, uno de los mejores que se han hecho en los últimos tiempos. Su ambientación de fantasía fue el marco ideal para enfrentarnos a decenas de criaturas fantásticas, entre ellas un dragón anciano al que sólo se accedía tras obtener nueve talismanes.

- **CONSOLA** PS3 - PS Vita - PS4
- **COMPAÑÍA** Vanillaware
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 266** 92

6

Dragon Age Origins

De una saga que se llama "La edad de los dragones", lo mínimo que cabe esperar es que haya unas cuantas de estas criaturas aladas, y eso fue lo que propuso BioWare, justo después de ser adquirida por Electronic Arts, en el inicio de esta saga de rol, que luego tendría otras dos entregas.

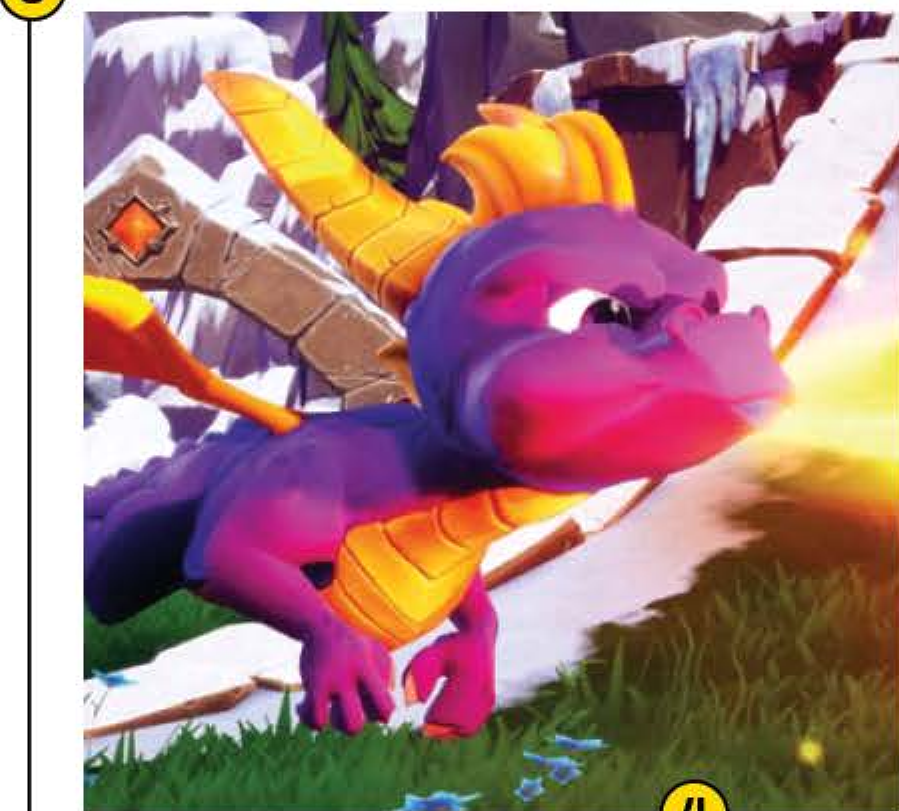
- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** BioWare
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 219** 90











5

Dragon Quest VIII: El periplo...

Uno de los pioneros del J-RPG lleva también los dragones en el ADN y en la denominación. Aunque en Occidente tardamos en conocer la saga, Akira Toriyama lleva ya más de 30 años diseñando a sus criaturas, como el dragón definitivo que aguardaba en la octava entrega.

- **CONSOLA** PS2 - 3DS
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 175** 95

4

Spyro: Reignited Trilogy

Gestado por los genios de Insomniac cuando aún estaban empezando en la industria, este dragoncito morado se convirtió en una de las estrellas de la primera PlayStation. Ahora, tras revolotear durante años sin un rumbo claro, su llama ha vuelto a prender con un explosivo remake de sus tres primeras aventuras.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 329** 85

3

Dragon Ball FighterZ

Bola de Dragón se llamó como se llamó por Shenron, que concedía deseos a quien juntara las esferas mágicas. Pese a ello, nunca ha tenido mucho protagonismo en los videojuegos... hasta FighterZ, que permite invocarlo para hacerle peticiones, como que resucite a un aliado. Y sí: otro dragón más de Toriyama...

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Arc System Works
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 319** 91

2

Panzer Dragoon Saga

Uno de los últimos juegos de Saturn fue este RPG, que supuso un sorprendente cambio de tercio respecto al primer *Panzer Dragoon*, que había sido un shooter sobre raíles. Aun así, y pese a que los combates eran por turnos, se mantenía como núcleo el hecho de que el protagonista iba a lomos de un dragón.

- **CONSOLA** Saturn
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 81** 94

1

The Elder Scrolls V: Skyrim

Uno de los mejores RPG de la historia tuvo en los dragones a su criatura más importante. Acabar con ellos en los combates requería mucha habilidad, especialmente en el caso de algunas especies, y la expansión *Dragonborn* añadió, incluso, la posibilidad de montar sobre ellos para desplazarse por el mundo.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - Switch...
- **COMPAÑÍA** Bethesda
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 243** 96

Por **Francisco Javier Cabal**



Play

La revolución que cambió la industria

El paso de los gráficos 2D a los entornos poligonales ha sido uno de los cambios más radicales en la industria del videojuego. Y, con la llegada de PS Classic, recordamos por qué PlayStation fue una consola tan rompedora.

El 3 de diciembre de 2019, Sony y PlayStation celebrarán su primer cuarto de siglo en la industria del videojuego, cuyos cimientos hicieron tambalearse allá por 1994, cuando llegaron casi por la puerta de atrás, como los novatos, para "robarles" la cartera a Nintendo y Sega, las veteranas del sector. Fue una jugada maestra en la que no se descuidó ningún aspecto, y que supuso un cambio de mentalidad a todos los niveles, desde los propios desarrolladores y las compañías, que tuvieron que adecuarse a todas las novedades que traía el hardware, a la forma de comunicarse con los jugadores. Esa "sacudida", poco a poco, paso a paso, fue cambiando para siempre la imagen del videojuego, de ser algo para niños a convertirse en algo para todo el mundo (aunque, sobre todo, para los que ya no eran tan niños), al tiempo que extendía sus tentáculos hacia otras

Station

del videojuego para siempre

muchas facetas culturales, desde el patrocinio de conciertos a su participación en eventos sociales y solidarios. Había comenzado la era PlayStation.

Un nacimiento... desde el "rencor"

No hace falta ahondar mucho más en la historia de cómo se gestó la consola: el ingeniero Ken Kutaragi, con el respaldo del presidente de Sony, Norio Ohga, consiguió un contrato para fabricar el chip de sonido de Super Famicom, la 16 bits de Nintendo. Ese primer acuerdo facilitó que ambas compañías se acercaran para trabajar en "lo siguiente", la llamada PlayStation, una versión de SNES con ranura para cartuchos y reproductor de CD. Nintendo, tras firmar un acuerdo demasiado ventajoso para Sony, optó por romper unilateralmente el acuerdo... y, aunque muchos en Sony veían claro dejar atrás los videojuegos, un discurso de Ken Kutaragi en la junta directiva (apelando al orgullo herido de Sony) y el respaldo de Norio Ohga se encargaron de poner en marcha el gran proyecto de PlayStation. En él, hubo muchos nombres clave, desde el propio Ohga, un gran amante de la música e impulsor del formato CD, sin olvidar al propio Kutaragi, que vio claro que las 3D eran el futuro del videojuego (creando tecnología que, por entonces, no existía, o no al menos con ese uso), hasta Shigeo Murayama, el responsable de crear el equipo y el entorno de trabajo adecuado en Sony Computer Entertainment. Estas tres piezas clave hicieron que el proyecto pudiera culminar, aunque otras muchas piezas fueron igualmente indispensables, desde la labor de Olaf Olaffson en Sony Interactive Entertainment (la división fundada en 1991) a Chris Deering, presidente de Sony Europa »

¿A QUIÉN LE DEBE SU ÉXITO?

Una Sony dolida tras el mal gesto de Nintendo con su proyecto conjunto decidió seguir adelante con PlayStation... ¿pero quiénes fueron sus impulsores y los responsables de su éxito en Europa? He aquí cinco nombres clave.



NORIO OHGA
Sin el respaldo del presidente de Sony, PlayStation no habría prosperado. Fue uno de los grandes defensores de la idea de Kutaragi.



KEN KUTARAGI
El llamado padre de PlayStation, un obstinado ingeniero que vio en el videojuego el futuro de Sony. Y no se equivocó...



SHIGEO MARUYAMA
Fue el responsable de crear el entorno propicio, el equipo de trabajo de lo que acabó siendo Sony Computer Entertainment.



CHRIS DEERING
Presidente de Sony Computer Entertainment Europe entre 1995 y 2005, responsable del marketing de las dos primeras PlayStation.



PHIL HARRISON
Vicepresidente ejecutivo de SCEE, fue uno de los impulsores del desarrollo europeo para PSX (y las relaciones con third parties).

25 JUEGOS IMPOSIBLES EN LAS ANTERIORES CONSOLAS

A lo largo de sus diez años de vida, PlayStation acogió más de 2.500 juegos (entre todos los territorios). Esto de aquí es sólo una pequeña muestra de algunos juegos que jamás habrían sido posibles en las consolas precedentes, bien por capacidad técnica, por concepto... o incluso por temática.



AIR COMBAT

Conversión de la máquina recreativa de Namco, y precursora de la serie *Ace Combat*. Su tono arcade en el manejo y sus combates tridimensionales no eran viables con estos resultados en consolas previas.



APE ESCAPE

Uno de los primeros juegos en usar a fondo el Dual Shock, el mando con dos palancas y vibración. Con él debíamos capturar a unos chiflados monos en un simpatiquísimo y alocado plataformas en 3D.



SYMPHONY OF THE NIGHT

Que no te cieguen sus píxeles. El poder de PlayStation al servicio de las 2D era innegable: mejores animaciones, jugabilidad más profunda y rolera, banda sonora superior... junto a un doblaje bastante malo.



CRASH BANDICOOT

Lo más parecido a una "mascota" para PSX protagonizó este plataformas 3D, en el que el grueso de los niveles se recorría avanzando hacía el fondo o hacia delante (viendo la espalda o la cara de Crash).



DRIVER

Una de las primeras experiencias en mundo abierto "real", sin bajarnos del coche. Una aventura en la que encarnábamos a un poli infiltrado que debía realizar todo tipo de trabajos para la mafia. Muy realista.



FINAL FANTASY VII

Un gran J-RPG que exprimió a tope la consola: escenas CG integradas con la jugabilidad, colosal banda sonora, cuatro discos, textos en castellano... Esto no entraba en ningún cartucho de la época.



GRAN TURISMO

"The Real Driving Simulator", o lo más parecido a conducir de verdad. No era para tanto, pero sí lo fueron sus cuidados gráficos, sus repeticiones, los modelos de los coches... Instauró un estilo que sigue vigente.



GRAND THEFT AUTO

El fenómeno que arrasa en ventas tuvo unos comienzos más humildes: vista aérea, gráficos menos vistosos... pero el mismo estilo de juego. En otra consola, se habría liado muy parda con su enfoque.



LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA

Norio Ohga, el presidente de Sony que dio luz verde a PlayStation, era también un apasionado de la música (fue director de la orquesta filarmónica de Tokio), y eso se nota en la consola, que fue la primera en ofrecer funciones extra, más allá de jugar: era un gran reproductor de música en CD. Tanto que, entre los "melómanos, cuenta con gran reputación...



MEMORY CARD

A diferencia de las de anteriores generaciones (con permiso de Neo Geo), fue la primera consola en ver claro el negocio de las tarjetas de memoria para guardar partidas. Estas tarjetas, de 1 MB de memoria, permitían guardar nuestros avances, cada uno ocupando distinta cantidad de "bloques". Desde la consola, accedíamos al gestor, que nos permitía copiar o borrar el archivo de un juego o duplicar la tarjeta. Qué lejos queda, ¿eh?



» cuando se lanzó aquí en 1995, y responsable último de las magistrales campañas de publicidad que recordamos (tanto de PSOne como de PS2). También tuvieron que ver, y bastante, otros factores, como la compra de Psygnosis por parte de Sony, ya que no sólo desarrolló algunos juegos de lanzamiento en Europa (como *Wipeout* o *3D Lemmings*), sino que también creó las herramientas del kit de desarrollo en 3D. O el papel de Phil Harrison, tanto para atraer nuevo talento a la plataforma como en las relaciones con las third parties.

Como sucedió en otros fenómenos de la década, no fue un único hecho o persona el catalizador: fue una combinación de muchos factores y, sobre todo, de muchas cosas que se querían cambiar: políticas de edición, sistemas de producción, royalties... Sony llegó con la in-

1998





METAL GEAR SOLID

Aunque muchas de sus ideas se habían explorado ya en los *Metal Gear* originales de NES y MSX, no hay nada como esta aventura en 3D de Hideo Kojima. Diálogos inolvidables (doblados al castellano), enemigos memorables y un poso filosófico que sigue resonando en nuestro cerebro. Una aventura de sigilo e infiltración como no había por entonces, ni técnica ni jugablemente.

1995



JUMPING FLASH!

Uno de los títulos criticados por incluirse en PlayStation Classic, pero lo cierto es que quienes lo probamos aún recordamos su cúbica estética (¿a lo *Minecraft*?), el vértigo de cada uno de sus saltos... Era curioso, e inviable en 2D.

1998



LSD SIMULATOR

Una de las muchas "fumadas" que albergó el catálogo de la consola: un simulador de sueños... aunque, en realidad, el título viene a dejar caer que puede simular los efectos de consumir drogas. Una colorista ida de olla.

1999



MEDAL OF HONOR

Steven Spielberg y su estudio Dreamworks crearon el primer shooter de la IIGM. Un juego en primera persona que marcó el camino que luego perfeccionó *Call of Duty*. Y con material audiovisual del archivo de Spielberg.

1996



PARAPPA THE RAPPER

Considerado uno de los primeros juegos musicales (en los que debemos seguir el ritmo). Una amalgama única, con gráficos "cartoon" planos, temas pegadizos y un punto de improvisación musical. Otro inolvidable.

1996



RESIDENT EVIL

Zombis, una mansión y sustos en mayúsculas, sobre fondos prerrenderizados con cámaras fijas. Un planteamiento visual muy peliculero y llamativo entonces y que, veintidós años después, sigue vivito y coleando.

1999



SILENT HILL

Konami también probó suerte con el terror... y dio en la tecla. Es el juego más terrorífico y agobiante de PlayStation, gracias a su puesta en escena. Una joya que, a todas luces (o a falta de ellas), era inviable en 16 bits.

1999



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

La saga vampírica de Kain alcanzó nuevas cotas con esta aventura en la línea de *Tomb Raider*, pero capaz de renderizar dos mundos, el real y el etéreo, y cambiar entre ellos a placer.

2000



SPIDER-MAN

Si en 2018 hemos visto una de las mejores aventuras del trepamuros, en 2000 los creadores de *Tony Hawk's* se sacaron de la manga su primera aventura en mundo abierto. Para muchos, una de las mejores, de hecho...

tención de demoler el férreo sistema impuesto por Nintendo, para abrir las puertas a un sistema más flexible, abierto y justo para todas las partes. Se acabó el límite de juegos producidos por año. Adiós a los largos tiempos de espera para tener el juego producido y a los elevados costes del soporte... La revolución ya estaba en marcha.

Vientos de cambio en todos los frentes

Los cambios no se limitaron sólo a la parte empresarial. La creatividad se disparó como nunca antes se había visto, y surgieron desde géneros nuevos a juegos experimentales, de autor o incluso géneros reimaginados. En algunos casos, no es que fueran un género nuevo: es que las 3D, o las potenciadas capacidades de sonido, los hacían realmente nuevos. En las generaciones anteriores, algunos juegos habían flirteado ya con la música, pero nada como *Parappa the Rapper*, una propuesta inviable en SNES o Mega Drive, tanto en forma como en fondo. Fue el encargado de introducir el concepto de "ritmo" en los videojuegos, y cedió parte del peso de la jugabilidad al sonido, la música y los efectos. Y es que la parcela sonora de PlayStation fue también clave en su éxito, en que se instalara en nuestra mente. Los chips de sonido de Mega Drive y SNES nos brindaron bandas sonoras inolvidables, es innegable, pero PlayStation iba más allá. Podías salir una noche, escuchar un tema de Orbital o Chemical Brothers en un garito y, al día siguiente, encontrártelo en tu consola mientras jugabas a *Wipeout*. Los temas musicales con licencia empezaron a ser otro activo más en muchos juegos: que se lo digan, si no, a *FIFA*, que, desde 1997, empezó a incorporarlos en su banda sonora. "Realidad" y videojuego se retroa- »

LO QUE CAMBIÓ EN LA INDUSTRIA

1 Sony quería cambiar el restrictivo modelo de negocio impuesto por Nintendo, cuyos leoninos contratos limitaban el número de juegos por compañía. En Tokio, dieron a conocer todas las facilidades que podían tener editores y desarrolladores para lanzar sus juegos, lo que permitía que los estudios pequeños publicaran sus juegos en PlayStation. Para los editores, todo resultaba también más fácil y económico.

2 La elección del CD como soporte también fue una ventaja de cara a los tiempos de producción. Los tradicionales cartuchos requerían de diez a doce semanas para ser producidos. PlayStation podía producir los CD en 7-10 días.

3 Sony vendió la primera PlayStation "a pérdida", es decir, a precio menor de lo que costaba producirla, un modelo de negocio que ningún otro fabricante de consolas se había arriesgado a probar. La ganancia llegaría por el software y los accesorios. Muchos en Sony lo veían una locura, pero el enorme éxito le dio la razón a Kutaragi, el principal defensor de esta estrategia.

4 A diferencia de Nintendo, que creó el software inicial para Famicom, Sony compró estudios, como Psygnosis, para que lo crearan. Y no sólo crearon los juegos: también crearon el primer kit de desarrollo que se vendía con las estaciones de desarrollo.

5 Junto a Saturn, no fue sólo la primera consola en apostar por los gráficos 3D mucho antes que el PC. También por la calidad de audio CD en los juegos, e incluso como reproductor de música (como extra).

25 JUEGOS IMPOSIBLES EN LAS ANTERIORES CONSOLAS



TEKKEN

Siguiendo la estela de Sega y *Virtua Fighter*, Namco asaltó los salones con este juego de lucha poligonal, con modelos más detallados y un sistema de combate distinto... que, por supuesto, acabó llegando a PSX con extras.



TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Un planteamiento original y que ahondaba en los pequeños "mundos" abiertos que ofrecía PSX: asesinar a un objetivo en distintos entornos, eligiendo el curso de la acción, pero teniendo siempre claro que el sigilo era la mejor opción.



TOMB RAIDER

¿Qué decir a estas alturas que no se haya dicho ya de la primera aventura de Lara Croft? Un juego adelantado a su tiempo, tanto por concepto como por tecnología. El control no ha envejecido bien, pero el resto sigue bastante vigente.



TONY HAWK'S PRO SKATER

¿Quién nos iba a decir que nos lo íbamos a pasar pipa haciendo el cabra con un skate? Pues eso fue lo que ofreció este híbrido entre arcade y simulador de skate, en el que debíamos cumplir distintos retos en cada nivel. BSO inolvidable.



VIB-RIBBON

Un plataformas "musical", en el que podíamos meter cualquier CD de música y cada pista generaba un desafío único, en el que debíamos sortear trampas de distinta forma pulsando los botones del pad. Único en su especie.



BUSHIDO BLADE

En un género tan superpoblado en los 90 como la lucha, *Bushido Blade* fue un vendaval de aire fresco: no había barras de vida (un golpe podía ser letal, o privarnos de una extremidad) y peleábamos en arenas con obstáculos, desniveles...



WIPEOUT

Como si de un *F-Zero* 3D realista se tratara, este juego de velocidad con naves con frenos antigravitatorios fue toda una revelación. Y, si a eso le añadimos una cañera banda sonora, el resultado es un juego de velocidad memorable.



POWER DIGGERZ

Una muestra de la riqueza del catálogo de PSOne. Un arcade en el que manejábamos maquinaria de obra pesada para realizar todo tipo de tareas. Simpático y ameno, en plan arcade, e incluso contó con un mando de control especial.

PLAYSTATION FUE UNA REVOLUCIÓN EN MUCHOS FRENTES, DESDE LA CREATIVIDAD A CÓMO HACER MARKETING CON VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION CLASSIC

El próximo 3 de diciembre, llega a las tiendas PlayStation Classic, una versión "mini" de la consola original, con salida HDMI, dos mandos (de los primeros, sin joysticks analógicos) y veinte juegos preinstalados (*Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, Tekken 3, Syphon Filter, Resident Evil...*). Una buena forma de revivir el mito en la actualidad.

» limentaban ya en el negocio de la música, ayudando a que muchos grupos, DJ y solistas, desde Blur a Moby o Fatboy Slim, alcanzaran todavía una mayor repercusión gracias a su aparición en los juegos de éxito de la segunda mitad de los 90. Es más: la música fue una pieza central en el diseño de la consola, que fue una de las primeras en introducir una función extra, aparte de jugar: podía reproducir CD de música (según los melómanos más expertos, el primer modelo de la consola cuenta con una impresionante calidad de salida de sonido, lo que hace de ella una pieza muy valorada hoy día).

Los lazos con el mundo de la música no terminaron ahí. PlayStation cada vez estaba más asociada a festivales de música (desde Glastonbury a Coachella) y, de forma progresiva, se fue introduciendo en más eventos, muchos con carácter social (patrocinio de cam-

JUEGA COMO QUIERAS

Prueba de la diversidad del estilo de juego que ofrecía PlayStation fueron los distintos tipos de mando y accesorios que se lanzaron...

1. DANCE MAT: aunque se lanzó relativamente cerca del final de la vida de la consola, ¿qué fan del baile y los juegos musicales no tuvo una? Eso sí, ninguna como las oficiales de *Dance Dance Revolution*...

2. ANALOG JOYSTICK: antes de la llegada del Dual Shock, se lanzó esta doble palanca pensada para juegos de combate aéreo como *Air Combat* (el primer *Ace Combat* de Namco).

3. G-CON: las pistolas de luz llevan con nosotros desde los 8 bits... y PSX no se quedó sin la suya ni sin grandes conversiones arcade como *Time Crisis*.

4. ASCII GRIP: un mando pensado para aventuras y RPG, para jugar con una única mano. Antes, tuvo versión para SNES.

5. DJ CONTROLLER: ésta no es la versión que nos llegó, pero, con ella, podíamos jugar "a lo DJ" en títulos como *Beatmania*.

6. GUITAR CONTROLLER: mucho antes de que *Guitar Hero* llegara a Occidente, en Japón ya se flipaban, y mucho, tocando guitarrillas de plástico.

7. NEGCON: mando de Namco con un eje central rotatorio, y analógico, que fue una gran alternativa para los primeros juegos de velocidad, cuando sólo había controles digitales.

8. DENSHA CONTROLLER: diseñado para los simuladores de conducción de trenes de la serie *Densha de Go!* No nos llegó, igual que los juegos.

9. RESIDENT EVIL PAD: Ascii se sacó de la manga un pad para el éxito de Capcom que simulaba la empuñadura de una pistola y alteraba la disposición de algunos controles.

10. POCKETSTATION: el híbrido entre memoria y juego portátil tampoco salió de Japón. Lo acabaron usando cuatro juegos contados.

11. JOG-CON: Namco siguió sacando mandos únicos, en esta ocasión sustituyendo los sticks por una especie de volante que ofrecía respuesta según lo que pasara en el juego.

12. POP MUSIC: mando para otra "japonesada" que arrasaba en los salones. Sus nueve botones permitían seguir el ritmo de las canciones.



peonatos de fútbol juvenil), y eventos de mayor repercusión, como el patrocinio de la Champions League. Poco a poco, PlayStation se fue haciendo más visible en otras muchas capas de la cultura y la sociedad.

Un cambio en el enfoque...

Como decíamos al principio, intentar atribuir a un solo aspecto el éxito de PlayStation sería complicado, y erróneo. Como limitarlo a una única dimensión. No sólo el sonido y los gráficos 3D fueron claves. La forma en que se "vendió" la consola, para un público de entre veinte y treinta años, con tiempo y poder adquisitivo, fue también clave. Desde eslóganes inolvidables a anuncios revolucionarios, todo ayudó a crear una imagen con la que sentirse identificado. Fue, en realidad, un asalto en todos los frentes, tanto en la vida real como en la virtual. El catálogo, con experiencias y propuestas de temática más adulta, también fue decisivo. El público ya no era "infantil", y demandaba experiencias más acordes a su edad, con historias, personajes y guiones más elaborados y variados. Los juegos de terror fueron vitales, como los simuladores de velocidad realistas, los simuladores de fútbol, los RPG... Todo, sin perder de vista los géneros de toda la vida, o incluso el papel de "mascota" de algunos personajes (que se lo digan a Crash).

Le pese a quien le pese, PlayStation fue una consola única en su especie, y protagonizó uno de los momentos más dulces que recordamos en la industria del videojuego, sobre todo por la creatividad y la originalidad de muchas de sus propuestas. Si no tuviste la oportunidad de vivirlas en su día, en el Store o en PlayStation Classic te esperan muchas de sus joyas atemporales... ■

EL IMPACTO CULTURAL

PlayStation supo elegir a su target: "niños" que habían crecido y que, con veinte años o más, tenían tiempo y dinero. Se generaron todo tipo de acciones en torno a ellos, siendo la referencia Reino Unido, como casi todo a nivel europeo. La cultura de los clubes fue uno de los puntos en los que se centró y, en 1997, ya había 57 locales con espacio fijo para consolas, como Ministry of Sound (4), algo que se notó en títulos como *Wipeout* (1), que contaba con una electrónica BSO con temas que lo petaban en la época. También se hizo notar en festivales como Coachella (5) y con flyers y eslóganes virales (3), como "más poderoso que Dios". La puntilla la pusieron las campañas publicitarias (2), como el exitoso "doble vida" y su "yo sí puedo decir que he vivido".













AÑO 1989 **COMPAÑÍA** TAD Corporation **FORMATOS** Arcade, Mega Drive, NES, Lynx, C64, Amiga, Atari

TOKI

LA OBRA MAESTRA DE TAD CORPORATION

Hay recreativas que reflejan a la perfección la época en la que vieron la luz, como auténticas cápsulas del tiempo, y *Toki* es una de ellas. TAD Corporation tuvo una existencia sorprendentemente corta, apenas cinco años de vida, pero, en aquel breve periodo de tiempo comprendido entre 1988 y 1993, firmó tres auténticos clasicazos: *Cabal* (1988), *Blood Bros* (1990) y, entre medias, este memorable *Toki*, un arcade de plataformas que se ganó la devoción de los parroquianos de los salones recreativos por sus hermosos y delirantes gráficos y por desplegar una dificultad brutal e implacable. Había que sudar sangre para sacar provecho de cada moneda de 25 pesetas, pero el esfuerzo merecía la pena. A lo largo de seis niveles, nuestro héroe, un cavernícola transformado en mono por obra del malvado hechicero Vookimedlo, debía enfrentarse a hordas de surrealistas criaturas, para lo cual contaba tan sólo con su habilidad para escupir con la cadencia y la contundencia de una ametralladora. El nombre del protagonista rendía homenaje al hijo de Tadashi "TAD" Yokoyama, fundador de un estudio erigido por excomponentes de Data East. De hecho, *Toki* fue programado por Akira Sakuma, quien ya había trabajado en clásicos de Data East como *Last Mission* o *RoboCop*. El humor inundaba cada píxel de la recreativa, empezando por los ítems que podía recoger Toki (como unas zapatillas o un casco de fútbol americano), los cuales le otorgaban distintas ventajas, o el diseño de algunos jefes finales tan chiflados como Boloragog o el curioso ingenio que nos encontrábamos en el ecuador de la primera fase: un colosal ídolo volador, bautizado como Gate of Moornah, que funcionaba gracias a dos incansables monetes que le daban "cuerda". Para sobrevivir en la recreativa de TAD Corporation, no sólo había que dominar el arte de

TOKI ENAMORÓ A LOS PARROQUIANOS DE LOS SALONES RECREATIVOS









Por Bruno Sol @YeOldeNemesis





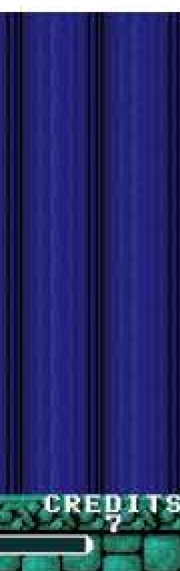
A pesar de transcurrir en la Prehistoria, Toki recurría a diverso equipamiento moderno, como las gafas que se calzaba cuando tocaba bucear. Si esto os chirría, no os digo nada del casco de fútbol americano.

Toki a la hora de saltar y escupir, sino que también era preciso memorizar la aparición de algunos enemigos traicioneros que atacaban por la espalda.

Unos ports simiescos

Por supuesto, el éxito de *Toki* en los salones recreativos auspició su inmediata adaptación a diversos sistemas domésticos. Ocean anunció conversiones para todos los ordenadores de la época, aunque, finalmente, sólo llegaron a las tiendas los ports para C64, Amiga y Atari ST. Taito se hizo con los derechos para adaptar la placa de TAD Corporation a Famicom y las NES norteamericanas (por desgracia, jamás llegó a las europeas), mientras que Sega reprogramó la máquina original para su Mega Drive, con bastantes cambios en cuanto a la estética (mucho más apagada que en la recreativa) y un rediseño de los niveles. Aquella versión llegó a España en la primavera de 1992 bajo el título de *Toki: Going Ape Spit*, aunque los cambios introducidos por Sega no entusiasmaron, precisamente, a la crítica. Mucho más fiel fue la portentosa adaptación para Atari Lynx, también de 1992. Si la portátil de Atari hubiera contado con más adaptaciones de recreativas populares, al margen de las de la propia Atari, quizás su carrera comercial habría sido muy diferente.

El bueno de Toki entró en hibernación hasta 2009, cuando los franceses Golgoth Studio anunciaron sus planes de lanzar una revisión HD de *Toki* para PlayStation 3, Xbox 360 y Wii. Aquel proyecto tenía muy buena pinta, pero nunca llegó a despegar, e incluso Golgoth Studio recurrió a un Patreon para intentar resucitarlo, en vano. El estudio desapareció, pero su testigo fue recogido por Microïds, que retomó los assets, reclutó a parte del equipo del remake y acaba de lanzarlo en Switch. Una gran noticia, sin duda. ■







ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 8 **AÑO** 1992



LA PECULIAR ADAPTACIÓN PARA MD provocó la disparidad de opiniones entre Giancarlo Vialli y The Elf, en la review publicada en mayo de 1992. El segundo fue bastante contundente: "Casi nada de lo que hizo popular al gran juego del mono está presente en este *Toki: Going Ape Spit* [...]. Si pasas esto por alto —yo no he podido—, te encontrarás con un juego semiagradable, con muchos niveles por explorar, unos gráficos mejorables y una jugabilidad más bien alta. Si no conoces la máquina, quizá te guste. Si has disfrutado con ella, es muy posible que te defraude". Vamos, que no le gustó.





VUELVE EL MONO

Cuando parecía que *Toki HD* estaba muerto, Microïds llegó al rescate y justo acaba de ponerlo en las tiendas, de momento en exclusiva para Nintendo Switch. Al margen del más que evidente "lavado de cara", con unos gráficos que parecen dibujos animados (en cuya creación ha participado Philippe Dessoly, el artista responsable de los gráficos del *Toki* de Amiga y del inolvidable *Mr Nutz*), la fidelidad respecto al original de TAD Corporation es absoluta. Cada enemigo y cada objeto de la recreativa de 1989 aparecen en la misma posición. Por supuesto, sigue siendo infernalmente difícil.



ANGEL STUDIOS ROCKSTAR SAN DIEGO

LOS PADRES DEL FENÓMENO RED DEAD

O cómo Capcom desechó un proyecto que acabaría haciendo de oro (aún más) a Rockstar.

La historia de los videojuegos está repleta de buenas y malas decisiones. Por supuesto, a tiro pasado, es sencillo distinguir entre unas y otras, pero en Capcom, sin duda, se arrepintieron de haber cancelado cierto proyecto que acabaría en manos de Rockstar. Pero, antes de hablar de *Red Dead Revolver*, es preciso remontarse a 1984, cuando el colombiano Diego Angel fundó Angel Studios, una compañía inicialmente dedicada al campo de la infografía 3D. Tras labrarse una notable reputación en el campo del cine ("El cortador de césped") y los vídeos musicales, la compañía dio el salto a los videojuegos a mediados de los 90, de la mano de una Nintendo deseosa de reclutar talento para su Ultra 64 (la futura N64). Angel Studios creó para ella un par de juegos de béisbol, e incluso se embarcó en un proyecto para Shigeru Miyamoto, que, desafortunadamente, jamás llegó a buen puerto. Esto llamó la atención de Capcom, que la reclutó para poner en marcha una auténtica proeza: la conversión a N64 de *Resident Evil 2*, que costó un millón de dólares y dos años de trabajo.

El buen ojo de Rockstar

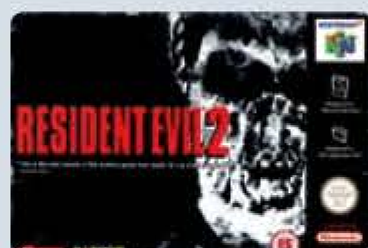
En 1999, crearon *Midtown Madness* para Microsoft y, un año más tarde, empezaron a trabajar para Yoshiki Okamoto, uno de los popes de Capcom, decidido a crear el sucesor de uno de los mayores éxitos de su carrera: *Gun.Smoke*. Una breve demo de aquel espectacular wéstern llegó a mostrarse a puerta cerrada en un ECTS, pero, misteriosamente, la compañía japonesa dio carpetazo al proyecto, que acabaría viendo la luz en 2004 de la mano de Rockstar, con el nombre de *Red Dead Revolver*. Dos años antes, Take-Two había adquirido el estudio, renombrándolo como Rockstar San Diego, tras valorar el gran trabajo que Angel Studios había realizado con *Smuggler's Run* y *Midnight Club: Street Racing*. Tras firmar el sorprendente *Table Tennis* en 2006, la antigua Angel Studios volvió al salvaje Oeste para crear el monumental *Red Dead Redemption*. Y, desde entonces, ha colaborado en el desarrollo de otros títulos de Rockstar, como *L.A. Noire*, *Max Payne 3* o *GTA V*. Se rumorea que está trabajando en algo muy gordo desde hace años. ¿De qué se tratará?

EN SUS INICIOS, ANGEL STUDIOS SE DEDICÓ A LA ANIMACIÓN POR ORDENADOR

DE RACCOON CITY, AL PING-PONG

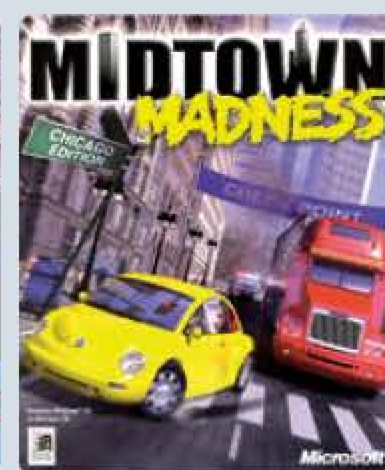



RESIDENT EVIL 2



1999 Nintendo 64

Tras firmar un par de juegos de béisbol para Nintendo, Angel Studios fue reclutado por Capcom para fabricar lo que muchos creían imposible: la conversión a N64 de *RE2*. Tras dos años de trabajo, y tras superar no pocos retos técnicos, el juego llegó a las tiendas sin perder ni siquiera las intros CGI del original. A España llegó en unidades muy limitadas y con un precio desorbitado... aunque no era nada para lo que te piden ahora por una copia.

MIDTOWN MADNESS

1999 PC

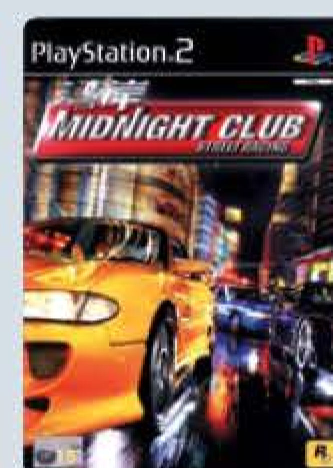
La Microsoft previa a la aparición de Xbox cayó rendida ante una demo técnica que Angel Studios le presentó, y que acabaría siendo el germen de *Midtown Madness*, un divertidísimo arcade de conducción con vehículos licenciados y multijugador online. El éxito de críticas y ventas provocó que, un año más tarde, llegara a las tiendas una secuela, también exclusiva de ordenadores.




SMUGGLER'S RUN

2000 PS2

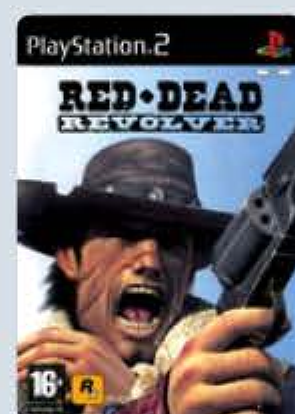
El éxito de *Midtown Madness* llamó la atención de Rockstar, quien reclutó a Angel Studios para poner en marcha este trepidante arcade de conducción off-road, en el que ejercíamos de contrabandistas. Formó parte del catálogo inicial de lanzamiento de PlayStation 2 tanto en Estados Unidos como en Europa, e incluso inspiró una adaptación para Game Boy Advance.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

2000 PS2

Rockstar, y en especial los Houser, estaban enamorados de Angel Studios, lo que acabaría motivando su adquisición por parte de la casa matriz del estudio, Take-Two. Un par de años antes de la compra, engrosaron el catálogo (y las arcas) de Rockstar con este explosivo arcade de conducción urbana, que tuvo nada menos que tres secuelas, todas ellas firmadas por el estudio californiano.

RED DEAD REVOLVER

2004 PS2 - Xbox

Yoshiki Okamoto, el padre de *Gun.Smoke* y otros incunables de Capcom, estuvo al frente del diseño inicial de este delicioso homenaje a los spaghetti wéstern. Por desgracia, un complicado desarrollo y la marcha de Okamoto de la compañía nipona provocaron la cancelación del proyecto. Menos mal que estaba Rockstar al quite, o nos habríamos perdido una joya del catálogo de PS2-Xbox y el germen de lo que sería *Red Read Redemption.*

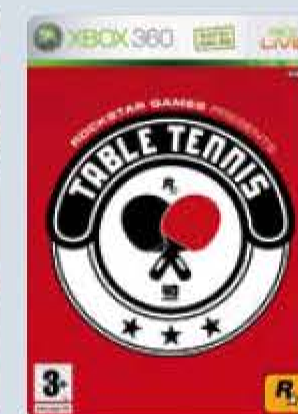



TABLE TENNIS

2006 Xbox 360 - Wii

Rockstar sorprendió a todos al anunciar que su primera producción para Xbox 360 sería... un simulador de ping-pong. Este juego fue, además, el pionero en usar el motor gráfico RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) desarrollado por la propia Rockstar San Diego. Frente al enfoque puramente arcade del mítico *Ping Pong* de Konami, *Table Tennis* era realmente técnico y acabaría siendo adaptado al sensor de movimiento de Wii un año más tarde.



“Ya estoy de vuelta al pie del cañón tras pasar unos días en vuestro país. A los que me habéis escrito dudando de mi paso por Madrid Games Week... aquí tenéis la prueba. El de la foto es mi sobrino favorito, Masayuki...”

Yen

Yen te responde

Dudas de un aficionado de Star Wars

¿Qué tal, Yen? Soy un gran aficionado a este mundillo desde que era pequeño, y llevo leyendo esta revista desde hace bastante tiempo. Bueno, no me lío más y aquí te dejo mis preguntas:

■ **¿Algún juego sobre Star Wars que hayan anunciado? Soy un gran aficionado de esta gran saga y me gustaría ver más videojuegos sobre ella.**

¡Hola! Gracias por leernos durante todo este tiempo, y espero que no dejes de acompañarnos durante mucho tiempo más. Por mi parte, yo también soy un gran aficionado a Star Wars, pero, como tú dices, no me lío más y vamos con tus respuestas. El único juego que está previsto a corto plazo sobre nuestra saga galáctica favorita es *Star Wars: Jedi Fallen Order*. Este título, que está siendo desarrollado por Respawn Entertainment (padres de *Titanfall*), estará situado cronológicamente entre los episodio III y IV de Star Wars. Su protagonista sería un joven padawan que consiguió sobrevivir a la purga del Emperador Palpatine al activar la orden 66, que inició la caída de la orden Jedi. Por el momento, no hay ningún detalle sobre su jugabilidad, aunque sabemos que será una aventura que hará uso de una perspectiva en tercera persona, y que se desarrollaría en un mundo abierto. Está previsto para finales de 2019, sin una fecha concreta por el momento, y me temo que Electronic Arts no enseñará el juego hasta el próximo "Día de Star Wars", que se celebra el 4 de mayo, así que paciencia y a esperar que tocan... Por otra parte, no hay que olvidar que el juego en el que trabajaba Visceral Games antes de su cierre no fue cancelado: el proyecto lo heredó EA Canada y, en teoría, sigue en desarrollo, aunque con un nuevo enfoque...



■ **Ésta es una de las pocas imágenes** del prometedor título de Star Wars en el que trabajaba Visceral Games antes de su cierre. Veremos en qué lo convierte EA Canada, el estudio que tomó el testigo...



■ **Star Wars 1313.** Iba a ser un juego de mundo abierto protagonizado por Boba Fett, pero, por desgracia, fue cancelado.

? LA PREGUNTA DEL MES

Una Switch de un tío para un sobrino

■ **Tengo una Switch desde que se puso a la venta, y me gustaría regalarle otra a mi sobrino para Reyes, ya que, cuando viene a mi casa, siempre me dice que le encanta. Pero, debido al rumor de que el año que viene podría salir una Switch con una pantalla mejorada, me gustaría saber qué harías tú en mi lugar ¿Se la regalo o mejor espero a ver si es cierto el rumor? Gracias.**

Es normal que las empresas de videojuegos rediseñen sus productos para que resulten más atractivos al consumidor tiempo después de su lanzamiento. El caso es que, aunque varios rumores indican la existencia de esta revisión de Switch (que contaría con pantalla y batería mejoradas), la realidad es que no está confirmada, por lo que yo en tu lugar compraría la consola, para que tu sobrino disfrute ya de ella. Pero, como digo siempre, la última palabra la tienes tú...

Víctor Fernández Gonzalo





Super Mario 64. Fue uno de los mejores juegos del catálogo de Nintendo 64. Si los rumores sobre N64 Mini son ciertos, estamos seguros de que acompañará a la consola.

¿Qué tal el supuesto videojuego de Los Vengadores? ¿Alguna noticia?
Nada por el momento. Lo único que sabemos es que Square Enix está invirtiendo muchos recursos en él y que al frente de su desarrollo están dos equipos "top" como Crystal Dynamics y Eidos Montreal. También sabemos que será una historia original y no estará basada en las películas de esta saga de superhéroes, pero, sobre su jugabilidad, ni una palabra. Espero tener en un futuro próximo más detalles al respecto.

¿Sabes algo sobre la supuesta Nintendo 64 Mini? Jugué a *Super Mario 64* y me encantó, y, si estuviera en esta consola, sería un gran empujón para que mucha gente se animara a comprarla. ¿A ti qué te parece? Gracias por responder a las preguntas.
Me parece que estás totalmente en lo cierto, y estoy seguro de que, si Nintendo 64 Mini llega a lanzarse, *Super Mario 64* será uno de sus juegos de cabecera. Por desgracia, por el momento no está confirmada su existencia y lo único que tenemos son rumores. Aun así, estate muy atento a la revista, porque, en el momento en que sea oficial, seguro que la verás en nuestras páginas.

Javier Seoane

Los Vengadores. Aunque no hay ningún detalle sobre su jugabilidad, sabemos que su argumento no será el de la versión cinematográfica, sino uno totalmente original.



Preguntas "sedientas" desde Cuba

Hola, Yen. Como siempre que me encuentro "sediento" de información, acudo a ti, oasis de conocimiento gamer. No soy de los lectores más antiguos —me uní a ustedes en 2013 con aquel numerazo que tenía como portada a Castlevania Mirror of Fate—, pero nunca falto a mi cita mensual con la revista. Espero que me puedas ayudar con algunas inquietudes que tengo. Aquí van:

¿La remasterización de *Yakuza 3* tiene ya fecha para Occidente? ¿Incluye novedades jugables más allá de las visuales?
A ver si soy capaz de calmar tu sed de información con mis refrescantes respuestas. Por el momento, no hay fecha concreta, pero Toshihiro Nagoshi, su productor, dijo que llegaría el año que viene. Dado que el trabajo de localización, que es lo que suele causar las demoras de esta saga, ya se hizo en PS3, apuesto a que no tardará. Sobre la cuestión de si incluirá novedades jugables, me temo que no va a tener ninguna con respecto al original japonés, aunque, por suerte para nosotros, esta remasterización llegará sin censura, por lo que podremos disfrutar de todos los minijuegos (como la casa de citas) y las misiones que se eliminaron de la versión "mutilada" de PS3 que se publicó en Occidente. Menos es nada...

¿Hay proyectada alguna expansión para la historia de *God of War*?
Pues no. A pesar de las incógnitas que se plantean en el final de *God of War*, no está prevista ninguna expansión o DLC, por lo que tendremos que esperar a una nueva entrega para ver cómo continúan las aventuras de Kratos y Atreus... aunque el juego daba pistas. »

NINTENDO 64 MINI SIGUE SIN APARECER, A PESAR DE LOS MÚLTIPLES RUMORES QUE DAN POR SEGURA SU EXISTENCIA

VUESTRA OPINIÓN



De un fan de Blizzard

Martín Augusto
Siempre he sido un gran fan de Blizzard, desde los tiempos de Super Nintendo. En esta consola, comencé a conocer los juegos de esta mítica compañía, con el excelente *Blackthrone*, y, ya desde entonces, se notaba que era diferente, por el mimo con el que trataba sus producciones. Más tarde, di el salto al PC y allí estaba ella, y el juego que me hizo un fan incondicional: *Diablo*. Por ello, y por los diferentes rumores que leía a diario, esperaba con ansias la pasada Blizzcon, contando los segundos para conocer el futuro de mi saga favorita. Lo que no me podía imaginar era el jarro de agua fría que iba a recibir, pues, después de esperar con ilusión ese momento, lo único que me encontré fue un título para móviles. Debo decir que quizás sea culpa mía por crearme falsas expectativas, ya que en ningún momento Blizzard dijo que fuese a anunciar *Diablo 4*, pero, en este momento, tengo el corazón partido y necesito escribir esta reflexión para desahogarme.

YEN
Es evidente que Blizzard ha cometido un error de bulto con la última Blizzcon. Tanto es así que, un día después de la celebración de este evento, sus acciones bajaron un 7%. Estoy seguro de que, en años posteriores, la compañía medirá el impacto de sus acciones y no tendremos estas desilusiones.

VUESTRA OPINIÓN



De un fan de Resident Evil

Iván García
Noche del 24 de julio de 1998, una fecha que pervivirá en la infamia para los supervivientes del equipo S.T.A.R.S., tras los sucesos en la Mansión Spencer, ubicada en las montañas Arklay. Dos meses después, se sucederían los trágicos acontecimientos en Raccoon City, donde Jill Valentine, Claire Redfield y un policía novato llamado Leon (más otros) consiguieron escapar de una muerte segura. A muchos jugones veteranos nos invade la nostalgia al rememorar los principios de una franquicia a estas alturas icónica. Tras haber hecho frente a pútridos zombis, imponentes bows, virus, acertijos y trampas repartidas en ciudades infestadas, regiones malditas e islas siniestras con escasos recursos, armas y antivirus... sólo queda esperar a ver con qué nos sorprende la nueva propuesta de Capcom. ¿Nuestros héroes lograrán terminar con el legado de la pérfida Umbrella Corp. fundada por los extintos James Marcus, Ozwell E. Spencer y Edward Ashford, así como con la huella de Albert Wesker? ¡Maldita sea! Me estoy quedando sin tinta y, para colmo, se activó una cuenta atrás...

YEN
Está claro que eres un gran fan de *Resident Evil*, así que ahí dejo tu relato. En lo referente a la franquicia, te aseguro que goza de muy buena salud y, después de probar el remake del próximo *Resident Evil 2*, puedo vaticinar que veremos muchas más entregas de uno de los mayores éxitos de Capcom.

» **¿Ves factible una edición GOTY de *Spider-Man* para el próximo año que incluya todos los DLC?**
Sí. De hecho, creo que tiene todas las papeletas, debido al gran éxito que está teniendo el juego. Ten en cuenta que *Spider-Man* está batiendo todos los récords de ventas en PS4, por lo que no sería de extrañar que, cuando se publiquen todos los DLC previstos (tres en principio), Sony decida lanzar una versión que incluya todo el contenido. De todas formas, tómate esta respuesta más como un deseo que como una realidad, ya que, si ocurre, aún quedará mucho tiempo para verlo .
¿Hay una fecha de salida aproximada para *Ghost of Tsushima*?
Por el momento, no hay fecha para la nueva obra de Sucker Punch y, aunque se especula con que podría llegar a finales del próximo año, personalmente creo que sufrirá algún retraso e incluso que podría darse el caso de que se convirtiera en un juego intergeneracional, es decir, que llegara para PS4 y la futura PS5. Aun así, tengo esperanzas en equivocarme, como en otras ocasiones...
Una más para que te mojes: si tuvieras que quedarte con sólo tres exclusivos de PS4, ¿cuáles serían? Un abrazo grande y caluroso a todo el colectivo de la revista desde Cuba.
Difícil pregunta, pues el catálogo de PS4 está lleno de exclusivos de mucha calidad. Aun así, no voy a escurrir el bulto y voy a contestarte. En la actualidad, creo que mis tres elegidos serían *Bloodborne*, el cual suelo revisitar de vez en cuando; *God of War*, porque creo que en materia jugable y técnicamente es el actual techo de PS4; y, por último, me decantaría por *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*. Este último, aunque parezca increíble, lo sigo disfrutando a diario, pues su modo multijugador, para mi gusto, es de lo mejor que ha dado la presente generación. De regalo, añado *Horizon: Zero Dawn*, porque la historia de Aloy engancha desde el primer minuto y ya estoy deseando que anuncien una continuación para saber más sobre este mundo postapocalíptico.
Rafael Guerrero



Horizon: Zero Dawn. Esta aventura protagonizada por Aloy es exclusiva de PS4 y también fue uno de los títulos mejor valorados por la crítica el pasado año.



Bloodborne. Es de los mejores juegos exclusivos del catálogo de PS4. Esta difícil aventura de FromSoftware tiene una legión de fans que esperan que pronto se anuncie una segunda entrega.

Festival de preguntas terroríficas

Se acerca Halloween y servidor, amante tanto del terror en el cine como en los juegos, aguarda la llegada de brujas, zombis, monstruos y fantasmas... Al turrón, Yen, que no querría toparme con "algo raro" por el pasillo de casa, de madrugada y en bata...

Desde luego, ha llovido tras el primer *Resident Evil* y su secuela (nos salen canas). Por cierto, ¿hay fecha exacta de salida del remake de *Resident Evil 2*?
Para cuando leas estas líneas, Halloween ya habrá terminado, así que espero que hayas sobrevivido y que puedas disfrutar de tus respuestas. Por tanto, vamos con ellas. Efectivamente, ya hay una fecha concreta para el lanzamiento del remake de *Resident Evil 2*. Será el próximo 25 de enero, y debo añadir que cada vez tiene mejor pinta, así que vete preparando para pasar miedo de verdad, porque yo ya estoy contando las horas para que salga de una vez...
Referente a la franquicia "STAR" de Capcom: dependiendo del éxito

GHOST OF TSUSHIMA TIENE UNA PINTA INCREÍBLE, PERO, POR EL MOMENTO, NO CUENTA CON UNA FECHA OFICIAL DE LANZAMIENTO

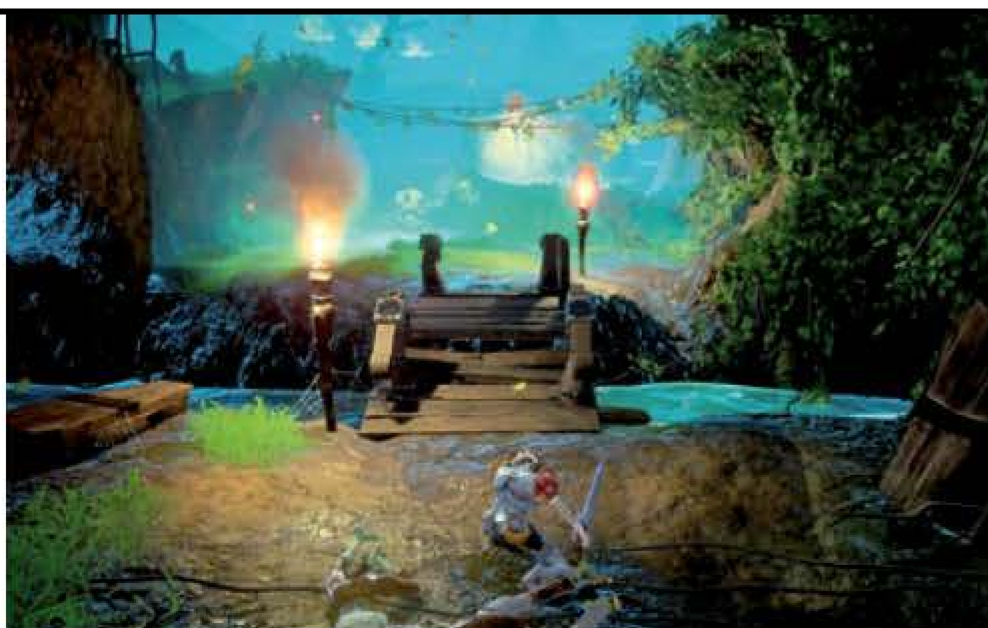
que obtenga en ventas, ¿crees que, en un futuro, se animarán con *Resident Evil 3: Nemesis*?
Muy probablemente. Es más, personalmente, creo que así será. Eso sí, espero que, como bien dices en tu primera pregunta, no nos salgan más canas y Capcom no tarde tanto tiempo como el que ha transcurrido entre los remakes de *Resident Evil 1* y *2*, que han sido dieciséis añazos de nada...

■■■ Siguiendo con Capcom, ¿a qué esperan para sacar otro *Dino Crisis*?
Buena pregunta. Parece ser que Capcom sondeó la posibilidad a principios de este año de traer de vuelta esta franquicia, que mezcló con acierto el survival horror con los dinosaurios. Pero, por el momento, no parece que esté dispuesta a traernos una nueva entrega. Quizás siga una estrategia similar a la que parece que va a utilizar con *Onimusha Warlords*, es decir, anunciar en algún momento una remasterización y, si genera interés y funciona bien en términos de ventas, resucitar la IP. Pero que quede claro que esto es una apreciación mía, por lo que no deberías hacerte ilusiones, ya que podría estar equivocado.

■■■■ Al parecer, a Sir Daniel Fortesque, de la saga *Medievil*, se le tiene un tanto olvidado... Desearía volverlo a ver meneando su esqueleto en una nueva entrega de la saga o, ya puestos, en un remake. En definitiva, creo que merece renacer.
Pues tengo buenas noticias para ti, porque el bueno de Sir Daniel Fortesque volverá a salir de su cripta para embarcarse en un remake total de su primera aventura para PlayStation 4. Esta versión, que está siendo desarrollada por Other Ocean (responsables de portar otros títulos a la consola de Sony como *Thimbleweed Park*), contará con la ayuda de parte del equipo que se encargó de la versión original de *Medievil* y tendrá varias mejoras técnicas, como gráficos en 4K (siempre que dispongas de una PS4 Pro) y una tasa de imágenes fija de 60 fps. Por el momento, su fecha de salida está programada para 2019, sin nada más concreto.

■■■■■ ¿Me aconsejas títulos, poco conocidos, que tengan como temática el terror? Eso es todo. Mejor me doy prisa en acabar el escrito, no sea que se funda la única bombilla encendida... ¿Qué fue ese ruido?
Pues, como no me indicas una consola en concreto, te diré que debes probar *Deadly Premonition* (PS3, Xbox 360 y PC). Como juegos más recientes, te aconsejo *Call of Cthulhu*, *Until Dawn* (exclusivo de PS4), *Alien Isolation* y *SOMA*. Y, por si no tienes suficiente con estos que he mencionado, no dejes de probar las dos entregas de *Outlast*, y también apunta para el futuro *Man of Medan*. Con esta selección, te aseguro que tendrás suficientes pesadillas hasta el Halloween del próximo año. ¡Y no temas a los ruidos!

Iván García González



■ **Medievil.** Éste es el aspecto que lucirá el remake de la primera aventura de Sir Daniel Fortesque para PS4. Además de con las mejoras gráficas, también contaremos con un control más preciso.

Dudas de un novato apasionado del rol

Hola, Yen. Soy un novato que ha comenzado hace un par de números a comprar la revista, aunque prometo que voy a continuar haciéndolo asiduamente. Soy poseedor de una Xbox One X y un amante del género de los juegos de rol, y me gustaría preguntarte unas dudillas que me rondan por la cabeza. A ver si encuentras un sitio en tu sección para mí.

»

VUESTRA OPINIÓN

Totalmente digitalizados

Marcelo Fdez. Pascual ■■■
Supongo que muchos de vosotros ya habéis escuchado rumores de que la próxima generación de consolas podría ser la última. Hay pesos pesados como Yves Guillemot o Michael Pachter que coinciden en que, después de la próxima generación, se empezará a jugar a través de streaming. Y es una cosa que no me gusta un pelo. Desde que Atari nos hizo disfrutar con la primera consola en 1977, han pasado 41 años. ¿De verdad hay gente que quiere que las consolas dejen de existir? A muchos de nosotros nos gusta tener ese "cacharro" en casa e introducir el juego que acabamos de comprar. Yo, desde luego, me resisto a pensar que en el futuro las consolas vayan a desaparecer. Desde luego, hay que hacer algo para evitarlo. Debemos demostrar al mundo entero que no queremos un mundo "totalmente digitalizado".

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
Totalmente de acuerdo contigo, aunque, como he dicho en alguna ocasión, creo que existe mercado para las dos opciones. Espero, por nuestro bien, que no nos obliguen a usar el streaming para disfrutar de nuestro hobby favorito.





» **Me encanta la serie *Ys*, pero no hay ninguna entrega para mi consola. ¿Hay posibilidades en el futuro de que llegue la saga a Xbox One?**
Permíteme que te dé la bienvenida y, como siempre digo, espero que nos acompañes durante mucho tiempo. Por supuesto que siempre tengo un hueco para los recién llegados, así que vamos con tus dudas. Para comenzar, debo corregirte, pues sí hay una entrega de la saga *Ys* para tu consola. Concretamente, *Ys Origin*, que se publicó en Xbox One en abril de este año. De todas formas, es cierto que, por el momento, Nihon Falcom no se ha animado a lanzar otros capítulos más recientes (en términos cronológicos) para Xbox One, como, por ejemplo, el más que notable *Ys VIII: Lacrimosa of Dana*, que sí está disponible en otras plataformas, como PS4 o Switch. Quizás, si *Ys Origin* vende como esperan, podamos ver más episodios de la saga en la consola de Microsoft.

¿Es cierto que los episodios anunciados para *Final Fantasy XV* han sido cancelados? ¿Cómo ha sucedido?
Por desgracia, es totalmente cierto. Tres de los cuatro episodios planificados para *Final Fantasy XV* han sido totalmente cancelados y el único capítulo que va a ser publicado será el referente al personaje de Ardyn, que llegará en marzo del próximo año. Además, el director del juego, Hajime Tabata, ha abandonado la compañía para fundar un nuevo estudio. Para terminar, las mejoras gráficas que había previstas para la versión de PC y que se basaban en la tecnología de las nuevas tarjetas gráficas de Nvidia, como la iluminación "raytracing", también han sido canceladas. No se conocen los motivos sobre este inesperado "desastre", y dudo mucho que en algún momento vayan a ser públicos, por lo que sólo podemos suponer que ha habido algún conflicto entre Tabata y Square Enix y que, debido a esto, han decidido terminar su relación laboral.

Ys Origin. Esta saga de juegos de acción y rol es obra de Nihon Falcom, y éste es el primer capítulo que visita Xbox One. Si tiene éxito, quizás veamos otras entregas de la saga.

Lost Odyssey. Protagonizado por Kaim Argonar, este juego de rol, exclusivo de Xbox 360, fue obra del estudio Mistwalker, fundado por Hironobu Sakaguchi, uno de los padres de la saga *Final Fantasy*.

Para terminar, ¿sabes si está en desarrollo *Lost Odyssey 2*? Gracias por tu tiempo. Un saludo.
Durante mucho tiempo, hubo rumores sobre el desarrollo de una continuación de este RPG de 2008, que fue uno de los mejores juegos exclusivos del catálogo de Xbox 360. Por desgracia, Mistwalker, el estudio desarrollador, está centrado ahora mismo en el mercado de móviles japonés, por lo que yo descartaría una continuación de la aventura de Kaim Argonar. Al menos, puedes volver a disfrutarla en Xbox One mediante la retrocompatibilidad.

Mariano Gálvez

Malas noticias sobre PS Classic Mini

¿Cómo estás, sabio consolero? Tengo una duda para ti sobre PlayStation Classic. A ver si te enrollas y me contestas.

Tengo la consola reservada y, aunque no todos los títulos del catálogo me gustan, creo que voy a disfrutar mucho con lo que me ofrece. Ahora, la pregunta: ¿sabes en qué idioma van a venir los juegos? No soportaría oír a Solid Snake con otra voz que no sea la de Alfonso Vallés. De hecho, me haría replantearme la compra de la consola. Gracias, Master.
Lamento darte muy malas noticias, pero está confirmado que todos los juegos incluidos en Playstation Classic Mini van a estar en perfecto inglés. Es una lástima que Sony no haya puesto más empeño en usar las traducciones y los doblajes de cada territorio, y seguro que, después de esta noticia, sufrirá diversas cancelaciones de este producto. Por otra parte, hay algo de bueno en esta decisión, ya que las versiones NTSC de los juegos van a 60 hz y su velocidad es superior. Es el único consuelo que nos queda...

José Miguel Carcelan





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

¡Oye, Yen! ¿Qué os pasó el mes pasado? ¿Cómo os pudisteis olvidar de la sección "Qué me dices"? O sea, no os olvidasteis de repetir juego de portada (*Red Dead Redemption II*) y vais y os olvidáis del QMD. ¡Pero si es lo más importante de toda la revista! Ya os vale...
Yen: Pues ya ves. Estoy totalmente de acuerdo contigo en que esta columna es lo más importante de la revista, pero te voy a contar un pequeño secreto, y es que me puse malito en la Madrid Games Week con tanto sake, por lo que me fue imposible terminar la columna a tiempo. Pero, como puedes ver, ya la tenéis a pleno rendimiento. Además, no te quejarás, que la inauguras tú, así que guarda el número con cariño, ¿OK?



Yen, ¿cómo es posible que, a día de hoy, nadie te haya visto? A estas alturas, deberías estar en algún programa de videojuegos en la televisión...
Yen: Alguna oferta he recibido, pero no ha sido suficiente como para que yo dé el paso de enseñar mi "jeta". La única vez que estuve a punto de aparecer fue en el programa "Sálvame", que ahí sí que manejan pasta. Lo que pasa es que soy muy celoso de mi vida privada, como habrás comprobado durante todos estos años. Eso sí, te aseguro que, si mi bella amiga Berta Collado me hubiera propuesto aparecer en Insert Coin, lo habría aceptado sin dudar...

Equipo de HC, ¿a qué redactor le toca este mes el Teléfono Rojo?
Yen: Eso quisiera yo, que cada mes le tocara a alguno de mis compañeros hacer mi trabajo. Lamentablemente sólo estoy yo, así que te respondo: le toca al pobre Yen...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

98

SUPER SMASH BROS ULTIMATE

El crossover definitivo se prepara para su triunfal estreno en Switch con un enorme plantel y muchísimas novedades



JUST CAUSE 4

Destrucción, acción y mucha adrenalina para un sandbox con mucho gancho: tan loco como siempre, más grande que nunca

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 7 DE DICIEMBRE ■ SORA LTD. (NINTENDO) ■ LUCHA

Super Smash Bros Ultimate

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



UN CROSSOVER CENTENARIO QUE SE CONVERTIRÁ EN MILENARIO

A medida que se han sucedido los Nintendo Direct que han desgranado todos sus detalles, ha quedado cada vez más claro que *Super Smash Bros Ultimate* será muchísimo más que una simple recopilación de contenidos de la saga.

Evidentemente, el juego tiene mucho de tributo, especialmente en lo que al plantel de personajes y a la selección de escenarios se refiere, pero lo cierto es que Sora Ltd., con el infatigable Masahiro Sakurai a la cabeza, ha logrado un compromiso envidiable entre lo viejo y lo nuevo. En un género como el de la lucha, en el que las compañías cada día racanean más para fomentar los DLC de pago, se agradece que vaya a haber 69 personajes únicos (76, si se cuentan las versiones eco) y 103 escenarios desde el primer día, algo que habría sido imposible lograr haciendo tabula rasa. Ahora bien, el estudio no se ha limitado a remasterizar contenido preexistente, sino que ha creado también infinidad de material desde cero, que hará que el crossover sea demencial. Ya lo hemos jugado y tenemos claro que será el broche de oro a este glorioso 2018.

Luchadores, espíritus y ayudantes

Como ya desgranamos el mes pasado, el plantel de luchadores y los escenarios procederán de medio centenar de sagas, tanto de Nintendo como de compañías third party. En ese sentido, el último Direct sólo trajo consigo dos fichajes: el de Incineroar y el de Ken, que ejercerá como versión eco de Ryu. También se desveló a Planta Piraña, aunque éste será un personaje descargable que se añadirá en el mes de febrero. También se anunció un pase de temporada de 24,99 €. Nos parece caro, y más si se compara con el que tuvo *Mario Kart 8* en su día, que fue ejemplar. Sin embargo, en su defensa, es de justicia decir que el contenido base es muy generoso, que sus cinco personajes tardarán en llegar (lo que significa que, a priori, no han sido "escamoteados" del juego principal) y que hablamos de una saga que, a diferencia de otras, sí presenta diferencias jugables muy significativas entre sus distintos luchadores, lo que implica un gran trabajo de diseño detrás de cada uno.

Una de las grandes novedades de esta entrega serán los espíritus, una especie de personajes secundarios que podremos equipar para potenciar a nuestro luchador con ciertos parámetros y que, además, darán pie a batallas especiales inspiradas en ellos. Valga el ejemplo de Revolver Ocelot, de *Metal Gear Solid*, que no será un personaje jugable como tal, pero que inspirará un combate contra Wolf (un pistolero como él) en un escenario con un suelo electrificado. ¿Os suena? A »



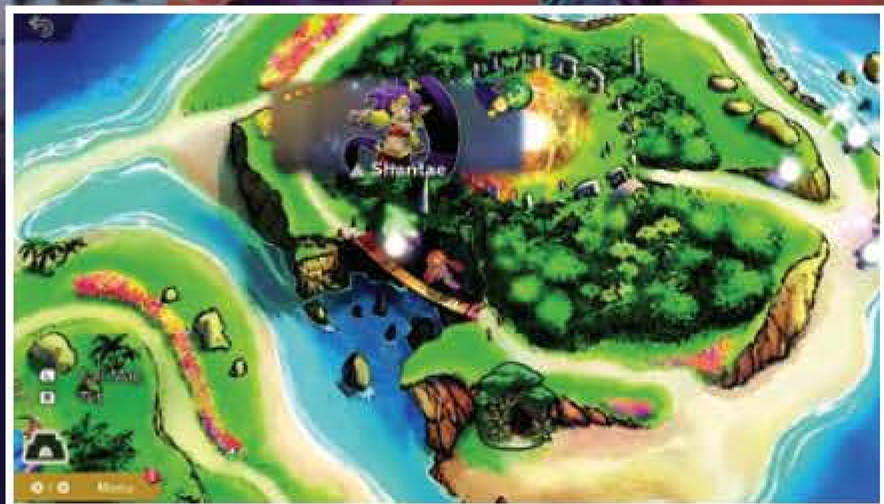
SERÁ MUCHO MÁS QUE UNA RECOPILACIÓN DE LA SAGA, PUES SAKURAI Y SU EQUIPO HAN CREADO INFINIDAD DE CONTENIDO DESDE CERO



Incineroar, la evolución final de Litten (uno de los pokémon iniciales de *Sol-Luna*), ha sido el último luchador en unirse al plantel, junto con Ken, que hace de eco de Ryu.



Akira Yuki es uno de los 59 ayudantes de aparición aleatoria. Aquí lo veis luchando con Samus Zero... que bien podría pasar por Sarah Bryant, también de *Virtua Fighter*.



■ El mundo de estrellas perdidas será un modo que nos llevará por un mapa tematizado con infinidad de sagas, como *Shantae*.



LUCHADORES EXTRA

El juego contará con cinco paquetes de contenido descargable, que se podrán adquirir por separado (5,99 € cada uno) o bien conjuntamente, con el llamado Fighters Pass (24,99 €). Cada pack incluirá un nuevo luchador, que en ningún caso será una versión eco, un escenario y varios temas musicales. Según Sakurai, la elección ya está hecha, pero se desconoce cuál es. Al margen de eso, los que compren el juego y lo registren en My Nintendo antes del 31 de enero, podrán descargarse gratis en febrero a un sexto personaje: Planta Piraña.

» priori, habrá cientos de espíritus, de cualquier saga imaginable: Otacon, Tails, Limo, Metroide, Poochy, Rabbid, Cranky Kong... Serán coleccionables y podremos entrenarlos y combinarlos.

Por otro lado, estarán los ayudantes que aparecerán en el escenario para luchar como si de un personaje más se tratara. Habrá la friolera de 59 distintos y, entre las últimas incorporaciones, están Akira (*Virtua Fighter*), Guile (*Street Fighter*), Shadow (*Sonic*), Isaac (*Golden Sun*), Yuri Kozukata (*Project Zero*), Spring Man (*ARMS*)...

La guinda del pastel

En el último Direct, se desveló que, al fin, volveremos a disfrutar de un modo aventura, como en GameCube y Wii. Se llamará El mundo de estrellas perdidas, y nos llevará por un gigantesco mapa en el que deberemos rescatar a todos los personajes del juego, que han caído presos de un embrujo, con contenidos inspirados en infinidad de series. No faltará tampoco el clásico Smash Arcade, que ofrecerá una sucesión de combates temáticos para cada personaje, así como una fase de bonus y un jefe final. En cuanto al multijugador, a la espera de ver si los servidores dan el do de pecho y el lag pasa a mejor vida, se han introducido innumerables novedades, como un modo espectador, un sistema de emparejamientos por nivel que tendrá en cuenta la maestría de cada jugador sobre cada personaje, búsqueda de partida en segundo plano para poder jugar mientras a ciertos modos...

Como con la entrega de Wii U y 3DS, habrá una línea de figuras amiibo inspiradas en el juego: Inkling chica, Ridley, Wolf (el 7 de diciembre), Planta Piraña, King K. Rool, Ice Climbers (el 15 de febrero), Ken, Canela, Link niño, Pichu y Daisy (en 2019). ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Como crossover, no tiene parangón, pero, además, va a ser uno de los mejores juegos de lucha de la historia.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB FRANSNAKE
“Va a ser el mejor Smash Bros con diferencia. De salida, con infinidad de modos, personajes y opciones. Ya pueden tomar nota otras sagas de lucha que te venden a medio gas por 60 €.”

WEB Linksen
“Nunca esperé volver a jugar un modo historia en un Smash, ni jugar con tantos personajes, ni tener tantos modos, ni tener la opción de compartirlo con amigos al lado o en red...”

@ElProfesorGamer
“Tendrá casi todo lo criticado de la industria: DLC de pago, DLC disfrazados de amiibo... y todo es opcional, porque se ha creado contenido más que suficiente para el primer día.”







La jugabilidad será muy familiar, sobre todo si jugamos con el mando de GameCube, pero se han realizado pequeños retoques. Por ejemplo, ahora el ataque smash se puede cargar durante un buen rato y soltarlo sólo cuando nos interese, para engañar al rival.

LAS CLAVES

1 LUCHADORES. Habrá 69 únicos, contando las tres variantes del Mii y al Entrenador Pokémon como un 3x1. Cabe añadir a esa cifra los siete ecos: Ken, Chrom, Daisy, Richter, Lucina, Samus Oscura y Pit Sombrío.

2 ESPÍRITUS. Quizá la mayor novedad jugable son estos minipersonajes, que potenciarán a los luchadores y darán pie a combates con condiciones especiales.

3 MODO AVENTURA. Volverá a lo grande con El mundo de estrellas perdidas, que presentará un viaje a través de un inmenso mapa, con decenas de combates y algunos elementos roleros.

Es una auténtica delicia sentirse cerca de un tornado y contemplar la destrucción que causa a su paso. ¡Y volar sobre él!

4 DE DICIEMBRE ■ AVALANCHE STUDIOS (SQUARE ENIX) ■ AVENTURA

Just Cause 4



Por José L. Ortega @jl0rtega

¡OYE EL BOOM, BOOM, BOOM!

La saga *Just Cause* vuelve con una cuarta entrega que mantiene su loco enfoque de la acción, en el que prima hacer el cafre de la forma más divertida posible.

Avalanche Studios regresa con una nueva aventura protagonizada por Rico Rodríguez, quien vuelve a la carga tras tres años fuera de la agencia. El deber le reclama y debe hacer frente a una organización llamada la Mano Negra, que está causando estragos en la isla de Solís, el enorme entorno multiambiental en el que se desarrolla esta nueva entrega de la saga.

No tarda mucho en descubrirse que la Mano Negra está detrás de los constantes tornados que asolan la zona. Cuando pensábamos que no se podía ir más lejos con el concepto desenfadado de la franquicia, se incluyen inclemencias meteorológicas como los tornados para incidir en una bendita locura que nos llevará a sobrevolar estas masas de aire mientras acabamos con los innumerables enemigos. Una espectacular y divertida demostración de poderío técnico.

¡El gaaaaaancho!

Rico vuelve con su equipo habitual: su paracaídas, su traje aéreo y, cómo no, su mejor aliado, el gancho. En esta ocasión, se han incrementado sus funciones hasta límites verdaderamente enfermizos, con el fin de otorgarle un protagonismo omnisciente. Además de para transportarnos a toda velocidad por la enorme isla de Solís, podemos hacer uso del ya icónico gadget de numerosas formas. Especialmente para acabar con los enemigos de las maneras más ingeniosas posibles: desde lanzarlos por los aires con una especie de globo a propulsarlos para que pierdan el control. Por no hablar de las innumerables combinaciones posibles que aporta, ya que se nos permite interactuar con todos los elementos del escenario. Para que os hagáis una idea, se pueden utilizar las funciones del gancho para subirse a los lomos de un tanque y hacerlo volar por el escenario para adentrarse en una base enemiga por medio de cañonazos desde el aire. Es tan sólo una de las infinitas posibilidades que nos deja el renovado accesorio.

Otra de las novedades que ofrece *Just Cause 4* es que, en esta ocasión, Rico se verá ayudado por las milicias locales en algunos momentos para hacer frente a la Mano Negra. Para ello, el juego premia el alboroto con la creación del Ejército del Caos, donde entra en liza una conquista de territorios en la zona que aportará cierto contenido estratégico, así como una necesaria variedad al desarrollo de la aventura. Por supuesto, también habrá numerosas tareas, desafíos y misiones secundarias para deleite de los jugadores más completistas. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

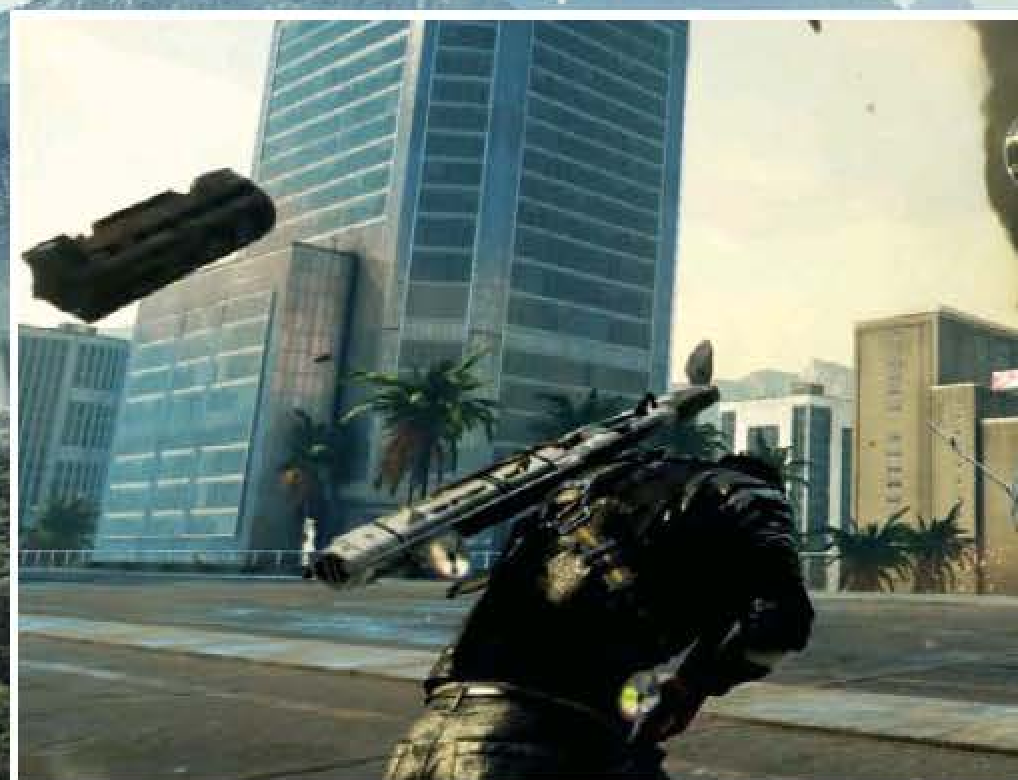
Puede que no invente la rueda, pero los tornados y otras inclemencias meteorológicas, así como las nuevas funciones del gancho, pueden aportar un toque distintivo a este alocado juego.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Ironangel
"Se ve bueno y divertido como el anterior, que lo jugué gracias a PS Plus. Eso sí, espero que éste no traiga tantos desafíos para conseguir el platino."

carsis23a
"Y yo que sigo todavía con Just Cause 2..."

oskilla84
"Espero que arreglen la conducción de los vehículos de tierra, porque, en los anteriores, era pésima. Por lo demás, el 2 y el 3 me divirtieron mucho."





Aunque es un proyecto de Square Enix, en España lo publicará Bandai Namco, y llegará perfectamente doblado al castellano.



Gabriela Morales será la principal villana del juego. Sus creadores prometen que ésta será la mejor historia de toda la saga.









LAS CLAVES

1 **MUNDO ABIERTO.** Como en otros juegos de la especialidad, tendremos todo el mapa a nuestra disposición desde el comienzo de la aventura.

2 **EL GANCHO.** Las infinitas posibilidades que dará este gadget nos harán agudizar el ingenio para avanzar de la forma más original posible.

3 **PODERÍO TÉCNICO.** Refrendado en los tornados, el juego es una delicia a nivel visual, con innumerables efectos en pantalla a la vez.



DIVERSIÓN Y ESPECTACULARIDAD A PARTES IGUALES SON LAS GRANDES BAZAS DE ESTE ALOCADO JUEGO DE MUNDO ABIERTO

LAS CLAVES

1 PUESTA AL DÍA. Destacan el nuevo motor de iluminación, las texturas mejoradas y unas animaciones que recuerdan mucho a la serie de dibujos.

2 DE SIEMPRE. El desarrollo de niveles será muy clásico: llegar del punto A al B. Nos esperan decenas de saltos, pasadizos, cajas que arrastrar...

3 COMBATE POR PAREJAS. Cada personaje tiene sus habilidades, y tendremos que saber cuándo elegir al adecuado.

■ 29 DE NOVIEMBRE ■ MICROÏDS ■ PLATAFORMAS

Astérix & Obélix XXL 2

■ Por Alejandro Alcolea @Lherot

NOZ MARCHAMOZ... ¡PERRO VOLVERREMOZ!

Han pasado doce años desde que salió *Astérix & Obélix XXL 2*, tiempo suficiente para echar de menos a dos de los mejores personajes del cómic y la animación. Eso sí, por poco tiempo. La pareja de héroes galos está de vuelta, y se ha echado un buen trago de la poción mágica para este remaster.

Los romanos siguen sin poder con esa pequeña aldea del norte de Francia, y han decidido secuestrar a Panoramix, el druida de los galos y quien tiene la receta para una poción que otorga fuerza sobrehumana a quien la bebe. Se lo han llevado a Las Vegum, un parque de atracciones recién inaugurado por Julio César, así que la misión es rescatarlo.

¡Al parque de atracciones!

Para ello, nos pondremos en la piel de Astérix u Obélix y, junto a nuestro fiel perro Idéfix, tendremos que volver a frustrar los planes del emperador. La jugabilidad será como la del juego de 2006, con muchas plataformas que superar y "monedas" que recoger, pero habrá algunos cambios y mejoras.

El más importante a nivel jugable será un nuevo sistema de tiendas que nos permitirá subir de nivel, aprendiendo nuevos ataques y aumentando los corazones que marcan la vida. Además, el cambio gráfico también será evidente, gracias a un nuevo motor de iluminación, texturas y animaciones. Ya queda menos para volver a controlar a esta pareja de galos, y en 2019 tendremos la tercera entrega de la saga. ¡Por Tutatis! ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Referencias a otros juegos, jugabilidad clásica y gráficos renovados: lo tiene todo para ser uno de los juegos más divertidos de la recta final de 2018.



■ Astérix es rápido; Obélix, una fuerza de la naturaleza. Combinando su poderes, seremos temidos entre los romanos.



■ ¡No todo iba a ser saltar! Si queremos explorar una zona con tranquilidad, convendrá acabar con las amenazas.



■ Podremos invertir los cascos romanos que consigamos en mejoras para los personajes, como más ataques y salud.

LAS CLAVES

1 **DISTINTOS ESTILOS.** El látigo será el arma principal, pero Furia podrá desplegar otro tipo de ataques que nos invitarán a combatir de forma diferente.

2 **MEDIR LOS TIEMPOS.** El combate se parecerá bastante al del primer juego. Habrá que medir los tiempos y la distancia contra los duros enemigos.

3 **CONEXIÓN CON EL PASADO.** Guerra y Muerte aparecerán en ciertos puntos de la aventura. Sí, es una "continuación".

■ 27 DE NOVIEMBRE ■ GUNFIRE GAMES (THQ NORDIC) ■ AVENTURA

Darksiders III

■ Por Alejandro Alcolea @Lherot

ES HORA DE LIBERAR A - LA - FURIA

THQ nos sorprendió en 2010 con el primer *Darksiders* y, tras la segunda entrega y la quiebra de la compañía, la tercera aventura de los Jinetes del Apocalipsis peligraba. Sin embargo, Nordic Games (ahora THQ Nordic) tomó el testigo y vamos a poder continuar la historia con una nueva protagonista.

Tras controlar a Guerra y Muerte en los dos primeros juegos, tocará meterse en la piel de Furia. Convertidos en esta jinete, tendremos que derrotar a los Pecados Capitales, siete feroces enemigos que nos pondrán contra las cuerdas en muchos momentos, pero que también servirán como objetivo a la hora de desplegar un elenco de ataques tan espectaculares como llamativos y letales.

Más golpes y menos rol

Si algo caracteriza a la saga, es el equilibrio entre los elementos de hack and slash, las plataformas, la exploración y los puzles. En este sentido, se parecerá más a la primera entrega que a la segunda, donde se abusó de elementos de RPG, por lo que podemos esperar un juego en el que el combate será la piedra angular. Furia tendrá diferentes estados en los que desatará su... bueno, su furia, y, como buena maga que es, podremos usar varios estilos de combate, cada uno con sus armas y habilidades únicas.

El objetivo será devolver el equilibrio a la Tierra en una aventura que se ambientará antes del primer juego, con algunas fases en paralelo con éste, controlando a la más impredecible de los Jinetes. Todo ello, mientras disfrutamos con un estilo artístico que será fiel al de los dos juegos anteriores. Queda poco para que los Pecados Capitales se arrepientan de haber pisado la Tierra. ■

■ **PRIMERA IMPRESIÓN**

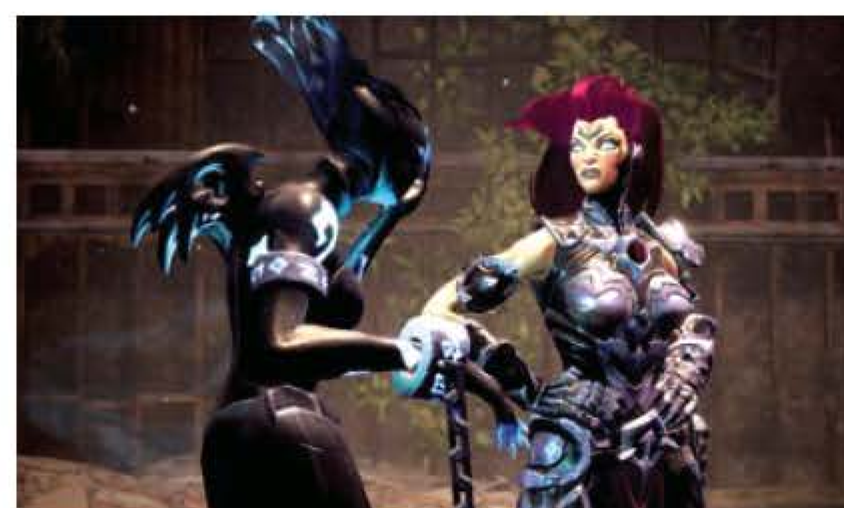
En este 2018, hemos tenido muchos juegazos, pero pocos de corte hack and slash tan clásico como *Darksiders III*.



■ Los enemigos más grandes nos lo pondrán difícil. Habrá que desplegar todo el arsenal y liberar a la bestia interior.



■ Los enfrentamientos contra los siete pecados capitales dejarán grandes momentos. Aquí tenéis a la asquerosa Pereza.



■ El arte volverá a ser como el de los primeros, aunque ahora se aprovechará de las bondades de las plataformas actuales.



MANDO

Arcade Stick Daija

El arcade stick con el que llevas soñando toda la vida

■ **COMPAÑÍA** Nacon ■ **PLATAFORMA** PS4, PS3 y PC
■ **PRECIO** 199,99 € ■ **WEB** *www.nacon-es.com*



■ Daija es un arcade stick enorme, con licencia oficial de PS4 y PS3, y fantásticamente rematado, con extras como conector para auriculares.

Para los que hemos crecido en los salones recreativos, no hay nada más satisfactorio que dominar un buen juego de lucha y, para ello, era imprescindible que el mueble contara con un buen stick y una botonera con buena respuesta. Para replicar esas sensaciones en casa, nada como un arcade stick, un tipo de accesorio que ha ido refinándose exponencialmente con el auge de las competiciones de eSports. Ése es el caso de este Daija de Nacon, diseñado con las sugerencias de Kayane, una jugadora profesional con un palmarés envidiable (tiene el Récord Guinness por haber sido la primera mujer coronada campeona del mundo de *Street Fighter IV*).

Pero sus consejos no habrían bastado de no haber contado con el respaldo de los componentes SANWA, uno de los fabricantes de botones y sticks más reputados del mundo. Esta elección, además, facilita que sea extremadamente sencillo reemplazar y personalizar el arcade stick con los colores o botones que nos plazca, ya que el cableado y los interruptores son estándar, y de fácil acceso. Tanto, como que podemos acceder fácilmente a las "tripas" del arcade stick pulsando los dos botones rojos de los laterales, donde hay sitio para guardar el destornillador incluido, el mango intercambiable para el stick (trae dos: uno Ball Top o de bola, y otro alargado o Bat Top).

Sobra decir que tanto el tacto como la respuesta del stick y de los botones son exquisitos, y van encastrados en un robusto armazón de plástico duro, que destaca por su solidez, así como por su amplia superficie, su compartimento para guardar el cable USB, su base antideslizante y por detalles como un reposamuñecas texturizado o disponer de todos los botones extra (Share, Options, L3, R3...) en el lateral derecho, junto al panel táctil de PS4 y selectores para elegir la plataforma en la que vamos a jugar (PS4, PS3 o PC) y el comportamiento del stick (como cruceta o stick derecho o izquierdo). Además, trae dos láminas para personalizar el frontal (desatornillable). ■

VALORACIÓN **Es caro, sí, pero, si eres un fan de la lucha... pocas cosas mejores vas a encontrar ya en PS4 por menos de 200 euros. No sólo es grande en tamaño, no...**

ALTERNATIVAS

Como en cualquier accesorio, entre los arcade sticks hay verdaderas maravillas, algunas a precios razonables... aunque los buenos se suelen "disparar".



MAYFLASH F500
■ **PRECIO** Desde 89 €



SFV ARCADE STICK
■ **PRECIO** Desde 199 €



RAZER PANTHERA
■ **PRECIO** Desde 239 €



AURICULAR

Elite Atlas

Unos gama media... que parecen gama alta

■ **COMPAÑÍA** Turtle Beach ■ **PLATAFORMA** PC y otras ■ **PRECIO 99,99 €** ■ **WEB** *https://es.turtlebeach.com/*

El mes pasado, os contamos las bondades de los Elite Pro 2, uno de los headsets cableados de mayor calidad que hemos probado en 2018. Ahora, le toca el turno a los Elite Atlas, un modelo a priori parecido... aunque con algunas diferencias. Desde el punto de vista del diseño, ambos comparten un esqueleto idéntico: diadema de aluminio, bisagras que permiten la rotación de 180º, grandes auriculares con altavoces Nanoclear de 50 mm, tapas extraíbles para personalizar los auriculares, almohadillas con sistema ProSpecs (alivio de presión para jugadores con gafas), micro extraíble con tecnología Truspeak que captura la voz alta y nítida... Pero, ya desde las primeras pruebas más a fondo, empiezan a aparecer las diferencias. El tacto, el acabado, aunque sobresaliente, no es tan premium (se nota en las bisagras, el tacto del plástico...). No es para nada malo, pero estamos un pelín por debajo... Lo mismo sucede con el sonido: aquí, no hay opción de configurarlo al vuelo como el Pro Elite 2 gracias al Superamp, y se nota en unos graves menos contundentes (sobre todo escuchando música), aunque el sonido es equilibrado. Por suerte, trae controles en el cable (y cable extra para PC). Hasta el tacto de las almohadillas es diferente, aquí más "blando" y con tejido deportivo más parecido a la tela y sin gel refrescante (dan algo de calor tras un buen rato). ■

VALORACIÓN Un buen headset por debajo de los 100 € que podrás usar en todas tus partidas, con buen acabado y buen sonido.



■ El diseño de los Elite Atlas es muy parecido al de los Elite Pro, aunque hay diferencias en materiales, audio...



SMARTPHONE

Mate 20 Pro

El nuevo compañero inseparable del fotógrafo

■ **COMPAÑÍA** Huawei ■ **PLATAFORMA** Android ■ **PRECIO 1.049 €** ■ **WEB** *www.huawei.com/es/*

Tras las buenas sensaciones que dejó el P20 Pro, Huawei vuelve a innovar con su nuevo tope de gama, el Mate 20 Pro, otro terminal puntero en muchos sentidos, que ofrece, entre otras características, una brillante pantalla OLED, una batería de 4.200 mAh (más que suficiente para día y medio de autonomía con un uso normal), sensor de huellas dactilares en la pantalla —con bordes curvos— o un rendimiento sobresaliente, gracias a los 6 GB de RAM y al poderoso procesador Kirin 980, exclusivo de la marca. Pero, sin ningún tipo de duda, donde destaca este terminal es en la triple cámara Leica, que permite unos zooms y macros hasta ahora impensables en un móvil, y que, sin ninguna duda, lo convierten en uno de los terminales con mejor cámara, si no la mejor. Ahí también ayuda mucho la inteligencia artificial, mejorada para la ocasión, y que nos permite ajustar, añadir efectos y modificar, en tiempo real, las grabaciones de escenas. Y no son las únicas mejoras: la carga rápida permite ahora conseguir en torno a un 66-70% de batería en tan sólo 30 minutos, e incluso podemos convertir nuestro móvil en una estación de carga Qi (carga inalámbrica), para transferir algo de energía a otro terminal, simplemente con que entren en contacto. Por desgracia, no todo es perfecto: es un terminal "caro" (rebasa los 1.000 euros), no cuenta con conector de auriculares y no es compatible con tarjetas microSD, sino que introduce un nuevo formato propietario. ■

VALORACIÓN Un soberbio terminal que destaca en la fotografía, merced a una de las mejores cámaras de móvil de este 2018.

AURICULAR

Cloud PlayStation 4

Un clásico que vuelve puesto al día (y con licencia oficial)

■ **COMPAÑÍA** HyperX ■ **PLATAFORMA** PS4 y otras ■ **PRECIO 79,95 €** ■ **WEB** *www.hyperxgaming.com/es*

Desde que en 2014 se lanzaron los primeros auriculares de la serie Cloud de HyperX, la marca ha seguido un imparable camino ascendente, lanzando referencias que han abarcado a todos los tipos de jugador, tanto por prestaciones y necesidades como por poder adquisitivo. Prácticamente ningún estrato se ha quedado sin tocar, desde la gama "baja" (alrededor de los 50 euros) hasta la más "premium", con tecnología inalámbrica, sonido 7.1... aunque siempre manteniendo un gran diseño y una gran calidad de sonido. Esas señas siguen presentes en uno de sus últimos lanzamientos de 2018, los primeros Cloud con licencia oficial de una plataforma, en este caso de PlayStation 4.

Desde el punto de vista del diseño, estos nuevos Cloud recuerdan bastante a los Cloud II que se lanzaron en 2015, con detalles como una resistente diadema de aluminio (aquí de color azul, el color representativo de PS4), rematada con una almohadilla acolchada, cosida también con hilo azul, y coronada con el logo de la consola. Incluso la forma del conector y del propio micrófono extraíble, que mantiene la cancelación de ruido ambiente, apuntan a este veterano (y bien valorado) modelo. Como aquéllos, tampoco disponen de bisagras para que podamos girar 180º cada auricular... pero eso no impide que sean muy cómodos, gracias a la espuma con memoria y a su ligereza (apenas 330 gr.), lo que los hace ideales para largas sesiones, además de aislar bastante bien.

En su interior, encontramos unos controladores de 53 mm que dejan un sonido nítido y bien equilibrado, con unos buenos y contundentes graves y, lo que es más importante, que no distorsionan a máximo volumen (recomendable subirlo al máximo en el menú de la consola, para que no se queden cortos). Cuentan con cable mallado de longitud media, aunque más que suficiente para conectarlos al Dual Shock 4 con el que jugamos, y controles en el propio cable para silenciar micro, ajustar el volumen... ■

■ Estos nuevos Cloud PS4 remiten, en muchos sentidos, a los Cloud II, tanto en diseño como en calidad de sonido.

VALORACIÓN **Innovar con un auricular a estas alturas es muy complicado, y más en las gamas de precio intermedio. Este modelo con licencia oficial de PS4 es muy similar a los Cloud II, sin alguno de sus extras (como poder sacar sonido 7.1 virtual), aunque manteniendo su gran diseño y su calidad de audio.**

ALTERNATIVAS

En la gama media de auriculares para PS4, de entre 50 y 100 euros, es posible encontrar verdaderas maravillas, e incluso algún modelo sin cables (y con buenas características)...

CORSAIR HS50
■ **PRECIO** Desde **59 €**



GOLD WIRELESS
■ **PRECIO** Desde **82 €**



ELITE ATLAS
■ **PRECIO** Desde **99,99 €**





BARRA DE SONIDO

Stage Air

Potencia el sonido de tu PC por poco

■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 39,99 € ■ **WEB** *es.creative.com*

Tras lanzar algunos de los mejores altavoces bluetooth del mercado y una soberbia barra de sonido para TV, Creative une ahora ambos conceptos para lanzar una nueva línea de barras de sonido para debajo del monitor, y así potenciar el sonido de nuestro PC, ya sea para jugar, escuchar música o ver pelis. Existen dos modelos, aunque nosotros hemos probado a fondo el modelo más económico, Stage Air, que, además, es el más versátil de los dos. Cuenta con dos altavoces medios y un radiador pasivo, con una potencia máxima de sonido de 20 W, que dejan un sonido más que notable para este rango de precios, con una equilibrada ecualización, nítida, limpia y con unos graves equilibrados... aunque al máximo volumen distorsionan (un usuario normal no llegará a usarlos a máximo volumen, porque es realmente alto). Este pequeño "contra" se compensa con extras interesantes: aparte de la salida AUX, puede sacar el audio de fuentes bluetooth (como un móvil) y tiene batería para seis horas, lo que garantiza que podamos usarlo como un altavoz portátil más... aunque es bastante voluminoso (40 cm.). Por otro lado, su puerto USB puede reproducir MP3 desde un pendrive y, gracias a los controles de uno de los laterales, podemos pasar de canción, pausar, etc. El modelo Stage, a secas, cuesta el doble y pierde su portabilidad (no tiene batería)... pero cuenta con un subwoofer que potencia los graves, pantalla LCD y otros extras. ■

VALORACIÓN **Una equilibrada solución en este rango de precios... aunque tampoco esperes milagros.**



RATÓN

Pulsefire Core

Cuando el gaming no es caro

■ **COMPAÑÍA** HyperX ■ **PLATAFORMA** PC
■ **PRECIO** 39,99 € ■ **WEB** *www.hyperxgaming.com/es*

Cada vez más compañías se lanzan a competir en el terreno de los accesorios gaming de calidad, pero más económicos, para aquéllos que quieren jugar "mejor" sin dejarse un riñón y sin aspirar a convertirse en astros de los eSports. Es el caso de esta edición "Core" del Pulsefire, el reputado ratón de HyperX, la marca gaming de Kingston, que ofrece un DPI máximo de 6.200 píxeles por pulgada, un buen sensor (el Pixart PAW3327), un bajo peso (87 gramos), cinco botones adicionales y luz LED, todo ello configurable gracias al software NGenuity del fabricante, con el que podemos crear perfiles, macros y función de cada botón. Un conjunto notable y equilibrado, que logra ofrecer un atractivo combinado dentro de unos rangos de precio más que ajustados. Sólo le falta ser inalámbrico para sobresalir... Imaginamos que todo llegará. ■

VALORACIÓN **Un ratón de gaming que es un caballo ganador si cuentas con un presupuesto ajustado.**

MESA GAMING

GTX 711 Dominus

Una mesa hecha a la medida de los gamers

■ **COMPAÑÍA** Trust ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 159,99 € ■ **WEB** *www.trust.com*

Tras los equipos, accesorios y sillas de gaming, la siguiente frontera por conquistar son las mesas de gaming, pensadas para alojar todo lo que un jugador necesita. Este modelo, de 115 cm. de longitud, es capaz de albergar dos monitores sin problemas de espacio, sobre un robusto tablero MDF (fibras de madera comprimidas con resinas sintéticas) flanqueado por un borde de acero y superficie texturizada, para que podamos usar el ratón directamente. El tablero no descuida ningún detalle, pensando siempre en la ergonomía, con elementos como una zona curva diseñada para que resulte más cómodo apoyar los brazos o un pie de altura regulable, y rematado con extras como reposauriculares y reposabebidas. De fácil montaje, incluye, además, adhesivos para personalizar el borde metálico de la mesa y que le demos un acabado en tonos rojos o de camuflaje selvático. ■



VALORACIÓN **Una mesa pensada para jugadores, con detalles como un sistema para tener los cables organizados, espacio para dos monitores y bien acabada (eso sí, la silla no está incluida).**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes

Manoplas para horno de Hulk

Para cocinillas que entran en modo furia al hornear

Oficiales al 100% (se venden en la Disney Store), estas manoplas te protegerán las zarpas mientras horneas un besugo digno del mismísimo Hulk. El exterior está decorado con las manos de la Masa, mientras que el interior lleva impreso su icónico grito de "Smash!" (¡Aplasta!). Incluyen cintas para colgar y están fabricadas en algodón 100%, con relleno de poliéster.

A LA VENTA EN ***www.shopdisney.es***

PVP desde 13€





PVP desde 124€

Hucha Super Mario

O cómo ahorrar para la vejez con mucha clase

Con la cantidad de juegazos que aterrizan en las tiendas cada mes, a todos nos toca ahorrar, y qué mejor manera de hacerlo que con esta hucha metálica de *Super Mario Bros*, que reproduce uno de sus míticos bloques con interrogación. Tiene 14 centímetros por lado y lo mejor: cuando le metes dinero, reproduce el sonido de las monedas de los juegos de Mario.

A LA VENTA EN ***www.solopixel.es***

PVP desde 12,36€





PVP desde 49,99€

PVP desde 14€



Monopoly Fortnite

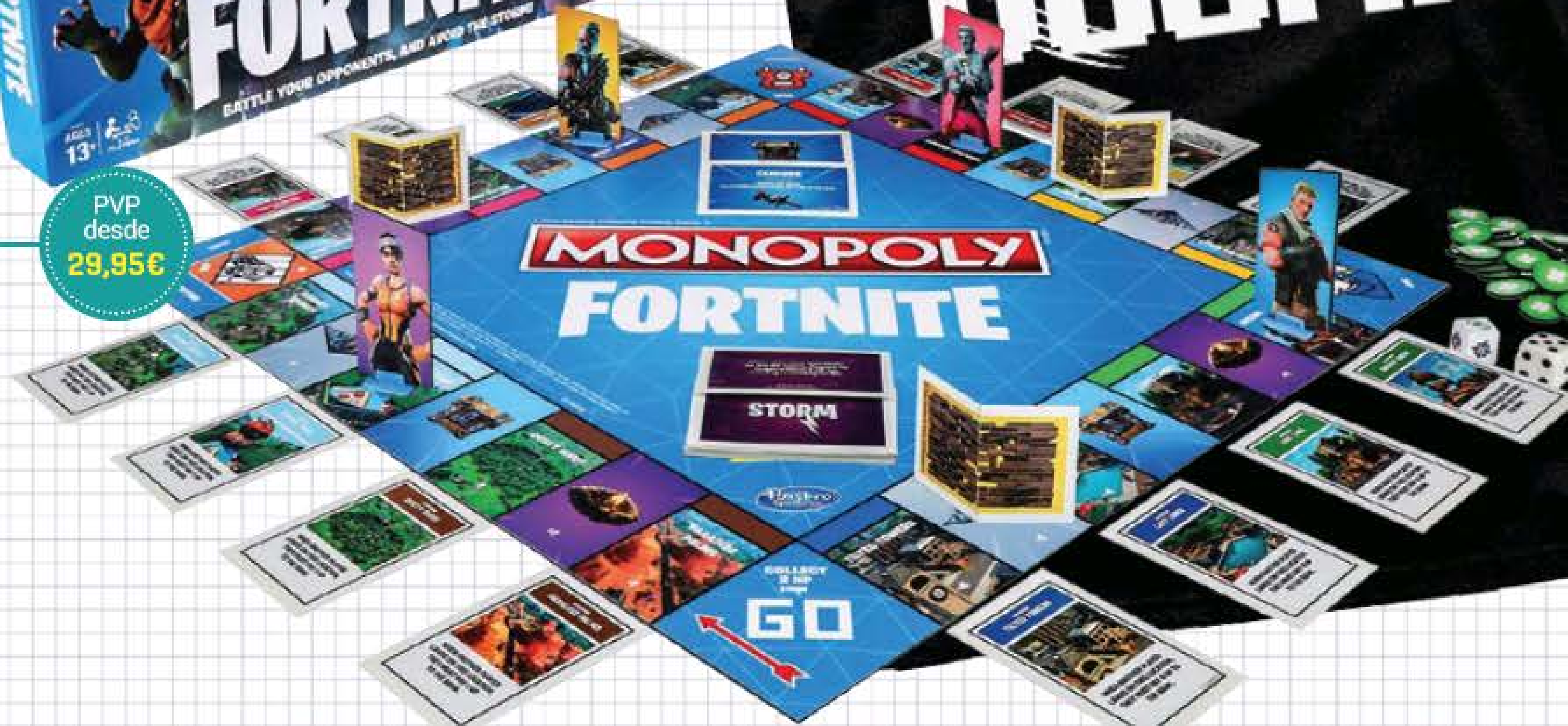
Traslada los piques de la tele al salón del comedor

Hasbro sigue reinventando el Monopoly con todo tipo de licencias, y su última ocurrencia ha sido fusionar su juego de mesa más conocido con el fenómeno *Fortnite*. Saldrá a la venta el 31 de diciembre, pero ya puede reservarse. Las calles de siempre han sido sustituidas por localizaciones de la isla y el dinero, por puntos de salud. ¡Y tú que creías que jamás verías a tus abuelos jugando a *Fortnite*!

A LA VENTA EN ***www.game.es***

PVP desde 29,95€





Puf Boo

¡No lo mires directamente a la cara o podría desaparecer!

Antes de que pongas el grito en el cielo por el precio, hablamos de un puf muy "hermoso" (96 cm. de ancho), capaz de aguantar el peso de un adulto sin salir huyendo. Esta creación exclusiva de Think Geek y GameStop recrea con mucho cariño a los inolvidables fantasmas del universo Mario y tiene un exterior de poliéster, con relleno de algodón y fibras de poliéster. Una auténtica monada para tu habitación.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Llaves espada de Kingdom Hearts

Lo más difícil será elegir entre los dos modelos

Si eres fan de la saga de Square Enix, estas dos réplicas de las Keyblades te dejarán sin palabras. Podrás elegir entre la Llave espada de la luz y la Llave espada de la oscuridad. Ambas han sido fabricadas en plástico y foam "a tamaño real", y tienen el mismo precio. Ideales para decorar la habitación o dar ese toque maestro a tu cosplay.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Camiseta Altered Beast

La tienda de Sega Europa nos va dejar sin un euro

Desde hace semanas, es la comidilla entre los segueros: Sega Europa ha abierto una tienda de merchandising y tiene cosas alucinantes. Y lo mejor de todo: a precios realmente económicos. Entre las muchas camisetas que podemos encontrar en la tienda, este mes nos hemos decantado por ésta de *Altered Beast*, disponible en cinco tallas.

A LA VENTA EN *www.segashop.eu*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

LO MEJOR DE LAS AVENTURAS CORTAS DE MORTADELO Y FILEMÓN

AUTOR Francisco Ibáñez **EDITORIAL** Bruguera
PRECIO 24,90 € **PÁGINAS** 240 **FORMATO** Tapa dura

Posiblemente uno de los lanzamientos más esperados por los fans de la pareja de la T.I.A. Durante décadas, Bruguera editó en todo tipo de formatos las aventuras largas de Mortadelo y Filemón, pero disfrutar de las historias cortas realizadas por Ibáñez (y no por sus "negros") no era tan sencillo. Nos habría gustado más una sucesión de integrales, pero, teniendo en cuenta que se publicaron más de 2.000 páginas de historias cortas entre 1958 y 1972, bienvenida sea esta selección de las mejores.





METAL GEAR SOLID

AUTORES Oprisko, Wood **EDITORIAL** Héroes de Papel
PRECIO 25 € **PÁGINAS** 280 **FORMATO** Cartoné

Editado originalmente en 2004, este cómic, escrito por Kris Oprisko e ilustrado por Ashley Wood, adaptaba a las viñetas los sucesos de Shadow Moses. Posteriormente, sería adaptado a PSP como *MGS: Digital Graphic Novel* e Hideo Kojima reclutaría a Wood para *MGS: Portable Ops*. Norma lo trajo a España en 2005, pero ahora regresa a las librerías de la mano de Héroes de Papel, en una lujosa edición.

EL TESORO DEL CISNE NEGRO

AUTORES Corral, Paco Roca **EDITORIAL** Astiberri
PRECIO 20 € **PÁGINAS** 224 **FORMATO** Cartoné

Recibir un nuevo álbum de Paco Roca siempre es un acontecimiento, pero éste, además, es muy especial, ya que el guión del diplomático Guillermo Corral adapta un suceso real: el hallazgo de un buque español que desencadenó una guerra judicial. Ya se ha anunciado que esta fascinante historia se convertirá en una miniserie televisiva producida por Movistar.



MÚSICA

BSO NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

No contenta con editar libros y cómics, Héroes de Papel se ha lanzado a distribuir en España las bandas sonoras editadas por el prestigioso sello Wayo Records. Entre ellas, la música de las dos entregas de *Ni no Kuni*, con las deliciosas partituras de Joe Hisaishi.

PRECIO 24 € ***Héroes de Papel***



BSO STREETS OF RAGE

El otro gran bombazo musical de Héroes de Papel es la inolvidable banda sonora que Yuzo Koshiro compuso para el primer *Streets of Rage*. Este CD, bautizado como Perfect Soundtrack, incluye cuatro temas inéditos, además de los diecinueve que tenemos grabados a fuego en los corazones desde 1991.

PRECIO 24 € ***Héroes de Papel***



LEGO Overwatch

La que se nos viene encima, a partir del 1 de enero de 2019

Tras desvelar a cuentagotas algunos modelos, LEGO por fin ha incorporado los esperadísimos sets de *Overwatch* a su tienda online. Eso sí, no se pondrán a la venta hasta el 1 de enero. Aun así, merece la pena ir reservándolos, porque se agotarán a la velocidad del rayo. Y este set, con D.Va y Reinhardt, va a ser uno de los primeros en volar de las tiendas. Por supuesto, incluye las minifiguras, además de sus tanques.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

PVP desde 44,99€

Gemelos Mega Drive

Porque se puede ser elegante, a la par que mitómano

La flamante tienda de merchandising oficial de Sega Europa no sólo tiene un montón de camisetas: también podrás encontrar estos alucinantes gemelos, que reproducen la cruceta y los cuatro botones del mando original de Mega Drive. Están fabricados por Numskull en plástico y metal. ¿Te vas a quedar sin ellos?

A LA VENTA EN *www.segashop.eu*

PVP desde 6€

Quemador de incienso Fallout

Para esperar relajado el apocalipsis nuclear

Cuando creíamos que el quemador de incienso de Spyro iba a ser lo más delirante de 2018, Numskull nos presenta esta figura del mismísimo Vault Boy, la cual encierra una plataforma metálica desde la que podrás quemar incienso para que sus vapores asciendan como si fuera una nube radiactiva. Simplemente maravilloso.

A LA VENTA EN *www.amazon.co.uk*

PVP desde 34,43€

PVP desde 54€

PVP desde 69,99€

PVP desde 264,95€

LIBROS

DRAGON QUEST: ILUSTRACIONES

El mes pasado, os presentamos la "Enciclopedia de monstruos de *Dragon Quest*" y, ahora le toca el turno a este precioso tomo de 240 páginas, que reúne las ilustraciones (más de 500) que Akira Toriyama ha venido realizando para cada una de las entregas de la popular saga rolera, desde su debut en Famicom, allá por mayo de 1986.

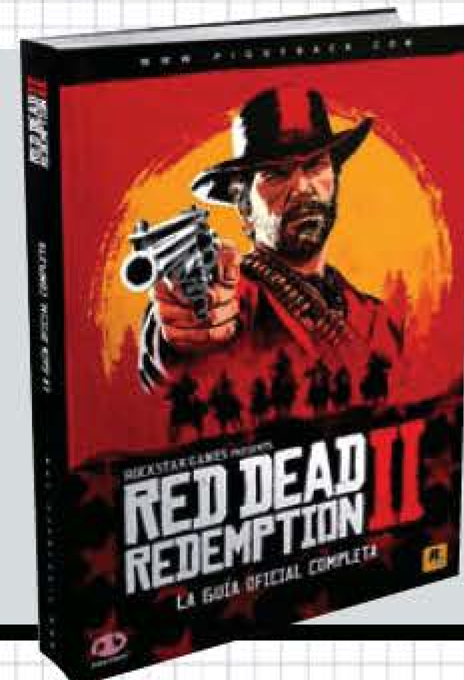
PRECIO 35 € **PUBLICADO POR** *Planeta*



GUÍA OFICIAL RED DEAD REDEMPTION II

No solemos meter guías en esta sección, pero un juego tan monumental como *RDR2* merece ser exprimido al máximo. Además de la edición estándar de 336 páginas, también se ha editado una edición coleccionista de 368 páginas, en tapa dura, con papel de mayor calidad y con una galería de personajes exclusiva.

PRECIO 19,99€ / 29,99€ **PUBLICADO POR** *Piggyback*



Dark Souls Black Knight

Otra codiciada pieza para los fans de FromSoftware

La tienda de merchandising oficial de Bandai Namco Europa nos presenta esta figura de 20 centímetros de altura, fabricada en PVC por Banpresto, que volverá locos a los fans de *Dark Souls*. Además de su portentoso detalle, incluye una peana transparente que garantiza que el Black Knight no acabe por los suelos.

■ **A LA VENTA EN** *store.bandainamcoent.eu*

LEGO Libro desplegable

Los cuentos de tu infancia, en un libro alucinante

Todos hemos tenido un libro "pop-up" en el que se formaban diversas construcciones al abrir las páginas. La última locura de LEGO Ideas ha sido reproducir este concepto con las piezas de la juguetera danesa. Esta delicia permite recrear los cuentos de Caperucita Roja y Jack y las habichuelas mágicas, figuras incluidas.

■ **A LA VENTA EN** *shop.lego.com*

Resident Evil 2 Ed. Coleccionista

El remake más esperado tiene una edición a su altura

Aunque nos perdemos la versión con máquina de escribir, la edición coleccionista que llegará a Europa el 25 de enero tampoco es moco de pavo: incluirá el juego, una figura de Leon de 30 cm., edición limitada de las llaves R.P.D., caja de objetos de coleccionista, pin "Made in Heaven", póster, libro de arte y BSO.

■ **A LA VENTA EN** *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

DRAGON QUEST VI

■ **AUTOR** Kanzaki, Horii, Tomato ■ **EDITORIAL** Planeta Cómic
■ **PRECIO** 8,95 € ■ **PÁGINAS** 192 ■ **FORMATO** Rústica sin solapa

El sexto capítulo de *Dragon Quest*, lanzado originalmente en Super Famicom en 1995, permaneció inédito en Occidente hasta que pudimos disfrutar de un remake para DS en 2011, bautizado como *DQVI: Los Reinos Oníricos*. Así se titula también la adaptación al manga que firma el veterano Masaomi Kanzaki ("Xenon", "Street Fighter II"), bajo la supervisión del creador de la saga, Yuji Horii. Tenemos curiosidad por ver cómo ha adaptado Kanzaki los diseños originales de Akira Toriyama. Podremos comprobarlo a lo largo de los cuatro tomos en los que se dividirá este manga, que, sin duda, hará las delicias de los fans de la mítica saga rolera.





GIGANTOMACHIA

■ **AUTOR** Kentaro Miura ■ **EDITORIAL** Panini Comics
■ **PRECIO** 10 € ■ **PÁGINAS** 232 ■ **FORMATO** Cartoné

En 2013, Kentaro Miura hizo otra de sus conocidas pausas en la creación de su obra más popular, "Berserk", para lanzar "Gigantomachia", una miniserie que Panini Comics ha reunido en un único tomo (Dark Horse ya hizo lo propio en 2016 para el mercado de lengua inglesa). El manga nos traslada hasta una tierra desértica en la que tres facciones (humanos, semihumanos y colosos) combaten por la supervivencia.

AKIRA: EDICIÓN 30 ANIVERSARIO

■ **AUTOR** Katsuhiro Otomo ■ **EDITORIAL** Selecta Visión
■ **PRECIO** 25 € / 50 € ■ **FORMATO** DVD / Blu-ray

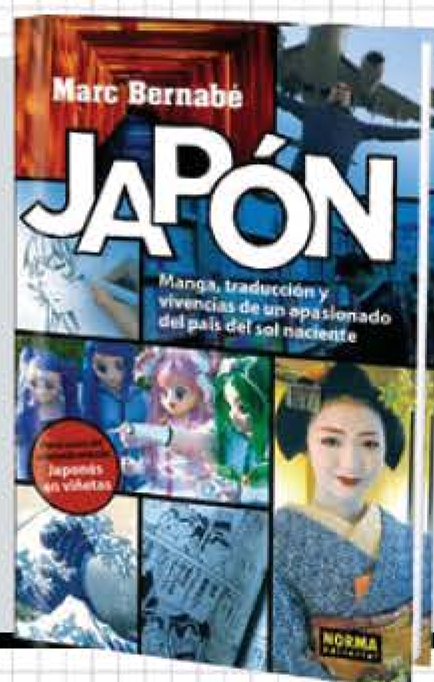
Para celebrar el trigésimo aniversario del largometraje que sirvió de punta de lanza del anime en Occidente, Selecta ha lanzado dos nuevas ediciones en BD de "Akira": una caja metálica que incluye tres discos (BD, DVD y otro para extras) y otra para coleccionistas que añade, además, un CD con la banda sonora y dos libros en formato A4: un artbook inédito de 56 páginas y otro de 32 páginas con información del filme.



JAPÓN

El subtítulo ("Manga, traducción y vivencias de un apasionado del sol naciente") resume a la perfección a su autor, Marc Bernabé, uno de los más reputados traductores de manga de nuestro país. El autor de "Japonés en viñetas" y "Kanji en viñetas" cuenta su experiencia como profesional y como fan de un medio que le llevó incluso a aparecer varias veces en Shin Chan (manga y anime).

■ **PRECIO** 22 € ■ **PUBLICADO POR** *Norma Editorial*



EL CASTILLO AMBULANTE

Si disfrutaste con la película dirigida por Hayao Miyazaki en 2004, te lo pasarás en grande con la obra literaria en la que se basó el Studio Ghibli. Esta nueva edición, además de contar con una nueva traducción, incluye una entrevista a su autora, Diana Wynne Jones, de quien, por cierto, Nocturna Ediciones ha publicado, además, la continuación de este libro: "El castillo en el aire".

■ **PRECIO** 15 € ■ **PUBLICADO POR** *Nocturna Ediciones*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos







- **PLATAFORMA** PS2 GameCube Xbox
- **GÉNERO** Deportivo
- **COMPAÑÍA** Acclaim
- **AÑO** 2002







BMX XXX

MEZCLANDO VELOCIDAD Y TOCINO

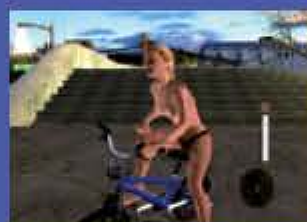
Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



Tiran más dos tetas que dos bicicletas, o algo así debieron de pensar en Acclaim cuando se decidieron a sacar un título deportivo que tuviera un PEGI para adultos.

Como comentó Ricardo del Olmo en su análisis para Hobby Consolas, con *BMX XXX* se hizo corpórea la metáfora de mezclar la velocidad con el tocino. No en vano, este primo cercano de la saga *Dave Mirra* era un juego de freestyle como los que tanto se llevaban allá por 2002, pero con la peculiaridad de que sus ciclistas iban más ligeros de ropa de lo aconsejable, al menos para amortiguar las caídas con algo más que el pellejo.

A lo largo de ocho niveles, debíamos manejar una bicicleta y acometer todo tipo de piruetas para acumular puntos, cumpliendo encargos para personajes tan singulares como vendedores de perritos, vagabundos o prostitutas. Entre las estrambóticas peticiones, estaban empujar un urinario portátil o encamar a dos perros... El humor de trazo grueso estaba a la orden del día, pero la mayor "gracia" del juego estaba en su componente erótico. Por un lado, las ciclistas llegaban a ir en topless y en tanga, con un modo multijugador en que quien iba perdiendo se tenía que ir quitando prendas. Por otro lado, la recompensa por completar fases eran vídeos reales de las chicas de Scores, un famoso club de striptease de Nueva York. Para desbloquear las partes más sensuales, había que cumplir todos los objetivos...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Era una mezcla de deporte, erotismo y humor de lo más extraña, en la línea de los riesgos que a la extinta Acclaim le gustaba tomar. Ni jugable ni gráficamente era nada del otro jueves, pero, al menos, la banda sonora contaba con "Basket Case", de Green Day, que pegaba más con las acrobacias callejeras que los desnudos gratuitos.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 21 de diciembre

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI





NBA 2K19

GUÍAS PRÁCTICAS HOBBY

REY
STRIVE FOR GREATNESS
JUSTICIA
MAN IN THE ARENA
27/8
Larga vida al Rey

330 EL ELEGIDO
DETERMINACIÓN
I Promise
#4HM
RWTW
G.O.A.T
JAMES GANG
BRONNY · BRYCE
– ZHURI –
ST-V-M
POTENCIA

CONOCERÁN TU NOMBRE

GUÍA COMPLETA

TODOS LOS MOVIMIENTOS, MODOS DE JUEGO Y TRUCOS

MOVIMIENTOS



NBA

Antes de correr hay que aprender a andar, y antes de saltar a las canchas es importante conocer todas las posibilidades que nos ofrecen los controles de NBA 2K19. Todos estos movimientos están indicados con su dirección absoluta, y variarán si en los ajustes los tienes puestos como relativos a la cámara.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE

ATAQUE BÁSICO

» TIRO (■) ❶
No necesita mucha explicación. El botón de tiro te permite tirar o efectuar una bandeja cuando penetras hacia canasta.

» PASE (✖)
Para pasar el balón en la dirección del stick izquierdo, vale con pulsar X, o mantenerlo pulsado para pasarla a un jugador más alejado. También podemos mantener pulsado R1 y mover el stick derecho en la dirección del pase.

» PASE PICADO (●)
Es especialmente útil para evitar a los defensores y colar el balón entre ellos.

» PASE BOMBEADO (▲)
Nos permite pasar el balón a un compañero por arriba, así que es ideal para enviarlo a un jugador en el poste.

» PASE CON ICONOS (R1) ❷
Si queremos asegurarnos de que el balón le llegue a un ju-




gador en concreto, basta con darle un toque al R1 y después apretar el botón del jugador al que queremos pasar.

» PEDIR BLOQUEO

(Mantener L1)

Los bloqueos son de gran utilidad para descolocar a la defensa y generar ocasiones de tiro. Para pedirlos, solo hay que mantener pulsado el botón L1.

» SPRINT (R2)

Su nombre lo dice todo. Para correr con o sin balón, solo hay que mantener pulsado el R2, y tener cuidado de no agotar a nuestro jugador.

» POSTEAR (L2) ❸

Para entrar en el poste cuando tenemos el balón, vale con pulsar L2 y así le daremos la espalda a nuestro defensor, para luego continuar con algún movimiento ofensivo.

» PEDIR TIEMPO MUERTO

(Pad táctil en PS4, view en XO, minus en Switch…).

MOVIMIENTOS DE TIRO

» TIRO EN SUSPENSIÓN

(■ o Stick derecho hacia abajo) ❹

Es una de tus armas principales para anotar. Para ello, basta con mantener pulsado el botón de tiro, o mover hacia abajo el stick derecho, y luego soltarlo en el punto álgido del salto.

» TIRO A TABLERO

(Stick Derecho hacia arriba)

Si estamos en alguno de los laterales de la cancha, puede ser útil tirar a tablero para hacer más sencilla la canasta.

» TIROS LIBRES

(Mantén ■ o Stick derecho hacia abajo y luego suelta)

Igual que con el tiro en suspensión, pero sin levantarnos del suelo. Los tiros libres pueden suponer la diferencia entre la victoria y la derrota en un partido ajustado.

» FINTA DE TIRO

(Pulsa levemente ■ o mueve deprisa y suelta el Stick derecho) ❺

A veces no hace falta mucho más que un simple gesto para mandar a por uvas a tu defensor. Una finta de tiro puede ser útil para despejar la ruta hacia el aro, o para hacer que los defensores salten a destiempo, y te dejen anotar con facilidad.

» PASO DE AVANCE

(Finta de tiro, y luego mueve y mantén el stick derecho en cualquier dirección)

Una vez engañado nuestro defensor, podemos aprovechar su despiste para anotar con rapidez con un paso de avance. Antes de que termine la animación de la finta, vale con iniciar el tiro en cualquier dirección para dar un pasito y lanzar el balón libre de marca.









» BATIDA DE SALTO (Mientras botas, Stick izquierdo en cualquier dirección y pulsa levemente ■) 6
Si necesitas algo de espacio para tirar cuando vas botando el balón, basta con darle un toquecito al botón de tiro mientras te mueves en cualquier dirección para separarte del defensor y prepararte para el tiro.

» PASO ATRÁS
(R2 + Stick derecho hacia abajo mientras driblas hacia fuera de la canasta)
Te permite crear espacio con rapidez, y dejar por los suelos a más de un defensor. Para ello, hay que desplazarse con el balón en paralelo a la canasta, sin dirigirnos hacia ella, y mantener el stick derecho hacia abajo.

» TIRO EN GIRO (mantén R2 y pulsa dos veces ■) 7
Es útil para cambiar de dirección y ganar algo de distancia antes de lanzar el balón.

BANDEJAS Y MATES

» BANDEJA NORMAL (Pulsa ■ o stick derecho hacia arriba al penetrar) 8
Tan sencilla como eficaz, la bandeja es el arma predilecta de aquellos jugadores a los que les guste entrar hasta la cocina y anotar cerca del aro. Podemos mantener el stick hacia la derecha o la izquierda para elegir con qué mano hacerla.

» EN CARRERA/BOMBA
(Stick derecho hacia abajo al penetrar)
Vale con mantener el stick derecho hacia abajo cuando nos dirigimos hacia la pintura para soltar una bombita por encima de los defensores.

» ARO PASADO
(Stick derecho hacia la línea de fondo al penetrar) 9
Si nos dirigimos hacia el aro por la línea de fondo, qué mejor manera de proteger el balón, y de fliparnos un poco, que con una bandeja a aro pasado.

» BANDEJA TRAS EURO PASO (Stick derecho hacia la mano sin balón al penetrar) 10
¡La favorita de James Harden! Para hacer una penetración como dios manda, marcando bien los pasos, basta con mantener el stick derecho hacia la mano sin balón, o pulsar dos veces el botón de tiro a la vez que movemos el stick izquierdo hacia dicha mano.

» BANDEJA DE CUNA (Stick derecho hacia la mano con balón al penetrar)
Igual de útil que el "eurostep", pero con la mano que lleva el balón, la bandeja de cuna es útil para llegar hasta el aro cuando nos espera un defensor bajo la canasta.











» MATE NORMAL (R2 y ■, o Stick derecho a izquierda/derecha al penetrar) ⓫
A todos nos encanta ver un buen mate, y para machar el balón, basta con acercarse a la canasta en carrera y pulsar el botón de tiro, o mantener el stick derecho hacia la mano con la que queremos machacar.

» MATE A DOS MANOS (R2 y Stick derecho arriba) ⓬
Como el mate normal, pero a dos manos. No puede ser más sencillo. Eso sí, ¡mejor que no te pillen debajo del aro cuando lo hagan.

» MATE ESPECTACULAR (R2 y Stick derecho hacia abajo) ⓭
Solo para los más "flipados". Si atacas la canasta con todo un matador, que disponga de buenos muelles bajo las piernas, prepárate para ver todo tipo de tomahawks, molinillos e, incluso, algún que otro 360.

MOVIMIENTOS DESDE EL POSTE

Todos estos movimientos se ejecutan una vez estemos en el poste, al mantener pulsado L2.

» DAR LA ESPALDA CON AGRESIVIDAD (R2 y Stick izquierdo hacia el defensor)
Si tenemos un atacante poderoso, capaz de imponerse por la fuerza a sus defensores, podemos ganar algo de terreno y empujar a nuestro rival hacia la canasta con este movimiento.

» PIVOTAR EN EL POSTE (Sin botar, Stick izquierdo en cualquier dirección) ⓮
Para girarnos sobre nuestra pierna de pivote mientras esperamos a que surja la jugada, solo tenemos que mover el stick izquierdo en cualquier dirección y soltarlo.

» PENETRAR A CANASTA (R2 y stick izquierdo hacia la zona o la línea de fondo)
Vale con mantener el botón de correr y mover el stick izquierdo hacia la zona o hacia la línea de fondo, en función del lado que prefiramos, mientras soltamos el L2.

» GIRO O PENETRACIÓN (Girar Stick derecho hacia cualquier hombro) ⓯
Si queremos dejar atrás al defensor y salir botando, podemos hacerlo con un giro desde el poste, al girar el stick derecho hacia cualquiera de los hombros de nuestro jugador.

» REVERSO (Stick izquierdo a la izquierda/derecha y hacia el aro, y pulsar ligeramente ■)
También podemos efectuar un simple reverso para entrar hacia la canasta con el balón bien sujeto. Ideal para cuando estemos muy cerca de la canasta.











» CAMBIAR ORIENTACIÓN (Stick derecho hacia arriba y soltarlo rápidamente)
Con un simple toque podemos cambiar el lado con el que damos la espalda a nuestro defensor, como anticipo a un giro o a un movimiento posterior.

» PASO ATRÁS (Stick derecho hacia abajo y soltarlo rápidamente mientras mantienes R2) 16
Esspecialmente útil para salir del poste con algo de espacio para driblar o tirar. También se puede combinar con un amago si lo efectuamos con el stick derecho hacia arriba o hacia los lados en lugar de hacia abajo.

» EVITAR ROBO (Stick derecho hacia abajo y soltarlo)
Para evitar que otro jugador nos llegue por delante y nos quite la pelota cuando posteamos, basta con darle un toque al stick derecho hacia abajo para elevar el balón por encima de la cabeza.

» GANCHO EN EL POSTE (Stick derecho hacia arriba y a la izquierda o derecha) 17
Un movimiento muy efectivo cuando estamos en el poste, que puede ser imparable si se ejecuta con maestría. También podemos combinarlo con un pequeño amago si mantenemos pulsado el botón R2.

» BANDEJA EN EL POSTE (Con el Stick izquierdo hacia el aro, Stick derecho hacia arriba y a la izquierda o derecha) 18
Si lo que prefieres es acercarte más a la canasta, puedes efectuar una bandeja nada más salir del poste, a cualquiera de los lados. Siempre que tu defensor te lo permita, claro.

» SUSPENSIÓN ATRÁS EN EL POSTE (Stick derecho a la izquierda o derecha en dirección opuesta al aro) 19
No hace falta ser Kobe para sacarse un buen fadeaway de la manga, ni tampoco soltar su nombre cuando lo encestamos, pero nunca está de más. Si te ves en un apuro, y confías en tu tiro, la suspensión hacia atrás es tu amiga a la hora de tirar con espacio.

» FADE TRAS FINTA DE HOMBRO (R2 y Stick derecho hacia abajo e izquierda o derecha) 20
Si la suspensión hacia atrás no te parece suficiente, siempre puedes combinarla con un amago previo para engañar al defensor y asegurarte una anotación más fácil.

» SALTO EN EL POSTE (Stick izquierdo en cualquier dirección y pulsa levemente ■)
Es una técnica parecida a la batida de salto, pero desde el poste. Un movimiento la mar de útil para salir del poste y tirar de inmediato.











» FINTA DE TIRO EN EL POSTE (Mueve y suelta el Stick derecho en cualquier dirección)

» POR DEBAJO EN EL POSTE (Finta de tiro, seguida rápidamente por el Stick derecho) 21

Nada más efectuar una finta desde el poste, y antes de que termine la animación, podemos continuar la finta con un movimiento por debajo para anotar, al mantener pulsado el stick derecho en cualquier dirección.

» MATE EN EL POSTE (Con el R2 pulsado, mover el Stick izquierdo y el Stick derecho hacia arriba) 22

Pocos movimientos son más imponentes que un buen mate desde el poste. Para ello no solo hay que estar cerca de la canasta, sino que también hay que disponer de un físico imponente, una buena habilidad de mates, y cierto instinto asesino.

ATAQUE SIN BALÓN

» SALTO ENTRE DOS (▲ o Stick derecho en cualquier dirección) 23

» PEDIR EL BALÓN (✖).

» PEDIR ALLEY-OOP (▲ dos veces)

No olvides darle al botón de tiro una vez en el aire, eso sí.

» PONER UN BLOQUEO (Mantener ●)

» PEDIR UN BLOQUEO (L1) 24

No hace falta llevar el balón para que te pongan un bloqueo. También puedes pedirlos cuando no tengas el balón.

» CANASTA TRAS REBOTE (■ o Stick derecho en cualquier dirección)

Dale a tirar con el balón en el aire tras rebotar, cuando el jugador vaya por el rebote.

» LUCHAR EN EL POSTE (Mantener L2)

Para entrar en el poste basta con pulsar L2 cerca de un oponente. Una vez ahí, podemos empujarle con el stick izquierdo o tratar de girarnos hacia el hombro con el stick derecho.

» TRANSICIÓN AL POSTE (Stick derecho hacia el balón o hacia el aro) 25

También podemos cambiar nuestra posición en el poste con la del oponente al mover el stick derecho hacia el aro o hacia el jugador que lleva el balón, o evitar que el rival lo haga si movemos el stick en su dirección cuando lo intente.

» CAMINAR EN EL POSTE (Stick izquierdo y Stick derecho hacia el defensor)

Sin estar en el poste, con el L2 suelto, podemos arrastrar a un defensor si movemos los dos sticks hacia él al empujarle, para abrir un pasillo hacia el aro.











ATAQUE AVANZADO

» PLAN DE PARTIDO
(Derecha en el pad)
Si pulsamos la flecha derecha con el balón en juego, podemos cambiar la estrategia del equipo sobre la marcha.

» CONTROL DE JUGADAS
(Izquierda en el pad) 26
Para pedir una jugada en ataque, pulsa la flecha izquierda de la cruceta, y después elige entre alguna de las opciones que aparecen en pantalla.

» JUGADAS POSICIONALES (L1)
Para pedir una jugada para el jugador de una posición concreta, podemos pulsar L1 y luego seleccionar a uno de los jugadores, para después escoger una jugada concreta de las que se nos ofrezcan. También podemos mantener pulsado el botón del jugador para pedir que nos ponga un bloqueo.

» CONTROL DE BLOQUEOS
Una vez pedido un bloqueo, podemos alternar el lado del bloqueo al apretar el stick izquierdo, y cambiar su comportamiento (roll o fade) con el R1.

» FINTA DE PASE (▲ + ●)
Ideal para amagar el pase y engañar a la defensa, ya sea en parado o en carrera.

» PASE EN SALTO
(■ + ✖) 27
Si nos vemos encerrados entre los defensores, y sin hueco para sacar el balón, siempre podemos efectuar un pase en salto para evitar que nos la quiten.

» PASE ESPECTACULAR
(● dos veces) 28
Ya sean de espaldas o sin mirar, los pases espectaculares son la seña de identidad de los bases más habilidosos.

» ALLEY-OOP
(▲ dos veces) 29
Podemos elegir al receptor con el stick izquierdo, o efectuar un pase a uno mismo si apuntamos hacia el tablero.

» CORTE A CANASTA Y PASE (Mantener ▲, y luego soltarlo)
Para pedir que un jugador haga un corte a canasta, tenemos que mantener pulsado triángulo mientras le apuntamos y, una vez esté en buena posición, soltar el botón para pasar el balón.

» PASAR Y SEGUIR
(Manener ✖, y soltarlo) 30
Como si de una pared se tratase, podemos enviar el balón a un compañero con X y después, sin soltar el botón, mover a nuestro jugador con el stick izquierdo para luego volver a recibir la pelota.

» SAQUE RODANDO
(▲ al sacar de fondo)











MOVIMIENTOS DE DRIBBLING

» COMBO DE SIZE-UP PERSONAL (Stick derecho hacia arriba)

» CADENAS DE SIZE-UP PERSONALES 31

Para combinar uno tras otro los movimientos personales de nuestro jugador, solo tenemos que mover el stick derecho con rapidez, y de manera sucesiva, mientras estamos en ataque estático.

» DENTRO-FUERA (R2 + Stick derecho hacia arriba)

» AMAGO (Stick derecho hacia la mano con el balón)

» AMAGO DE SALIDA (R2 + Stick derecho hacia la mano con el balón)

» CAMBIO DE DIRECCIÓN (Stick derecho hacia la mano sin balón)

» CAMBIO DE DIRECCIÓN ENTRE LAS PIERNAS (R2 + Stick derecho hacia la mano sin balón) 32

» POR LA ESPALDA (Stick derecho hacia abajo) 33

» CAMBIO DE DIRECCIÓN A AMAGO DE SALIDA

Después de hacer cualquier cambio de dirección con tu jugador, o por la espalda, tienes que hacer también un amago antes de que el balón cambie de mano.

»PASO ATRÁS (R2 + Stick derecho hacia abajo)

»GIRO (Rota el Stick derecho una vuelta completa) 34

»MEDIO GIRO (Rota el Stick derecho un cuarto de círculo de derecha a arriba o de izquierda a arriba)

»PARADA RÁPIDA O CAMBIO DE RITMO (L2 brevemente)

»IMPONERSE A LOS DEFENSORES (Mantener L2 mientras driblas con un defensor cerca)

»FINTA DE TRIPLE AMENAZA (Sin botar, Stick derecho en cualquier dirección)

»AMAGO DE TRIPLE AMENAZA (Sin botar, R2 + Stick derecho hacia izquierda o derecha)

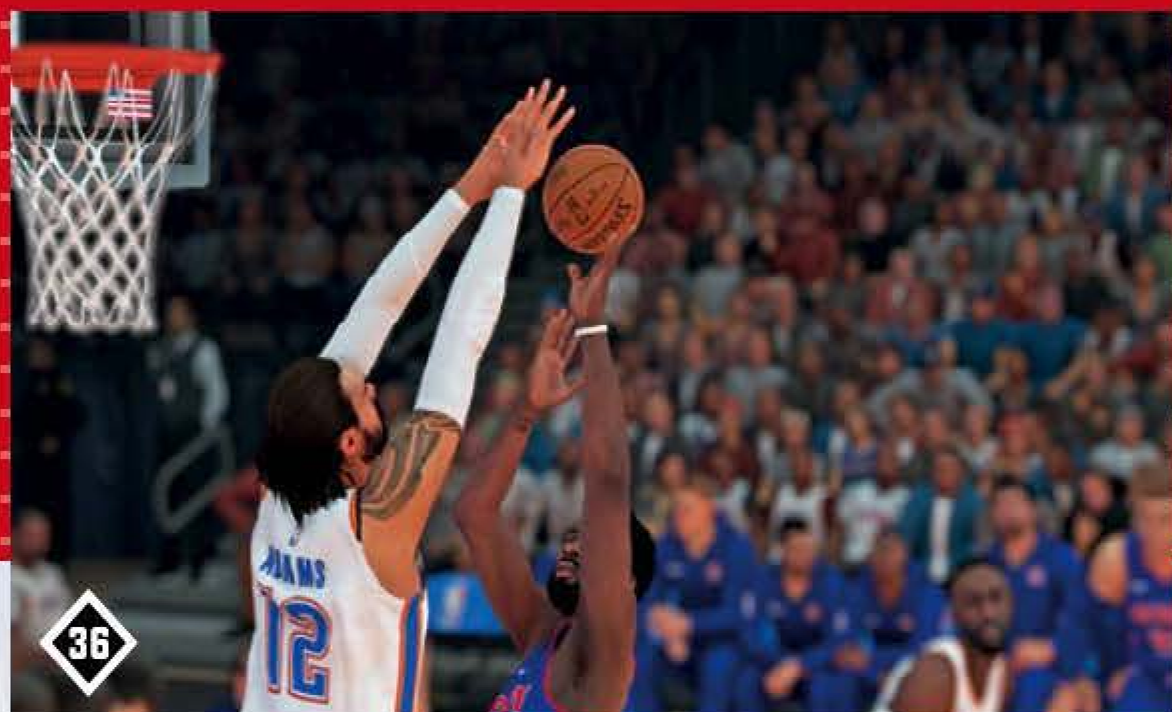
»PASO ATRÁS DE TRIPLE AMENAZA (Sin botar, R2 + Stick derecho hacia abajo)

»SIZE-UP DE TRIPLE AMENAZA (Sin botar, R2 + Stick derecho hacia arriba) 35











MOVIMIENTOS EN DEFENSA

DEFENSA BÁSICA

» CAMBIO DE JUGADOR (✖)

» CAMBIO DE ICONOS (R1).

» ROBO (■)

También podemos mover rápidamente el Stick derecho hacia abajo para tratar de robarla.

» TAPÓN (▲) 36

» DISPUTA VERTICAL (Stick izquierdo en dirección contraria al rival + ▲)

» TAPÓN POTENTE (R2 + ▲)

» FORZAR CARGA (Mantener ●)

» FINGIR FALTA (● dos veces)

» DEFENSA INTENSA (Mantén L2)

Para marcar al contrario, y evitar que puedan penetrar a canasta, hay que ponerse en posición defensiva con el L2 y seguir de cerca cada uno de sus movimientos.

» BAILE RÁPIDO (L2 + R2)

» ACOSAR AL DRIBLADOR (L2 + Stick izquierdo hacia el driblador)

» MANOS ARRIBA (Mantener Stick derecho hacia arriba)

» MANOS AFUERA (Mantener Stick derecho hacia izquierda o derecha)

» PUNTEAR TIRO (Stick derecho hacia arriba y soltar)

» APARTARSE DURANTE POSTEO

Para apartarnos durante el posteo, y hacer que el nuestro marcador pierda el equilibrio al tratar de empujarnos, vale con que movamos el stick izquierdo en la dirección opuesta al rival y lo soltemos rápidamente cuando nos empuje.

DEFENSA SIN BALÓN

» REBOTE (▲)

» CERRAR REBOTE (Mantener L2 cerca del rival)

» EMPELLÓN (Mantener L2 en la trayectoria del rival)

» CORTAR (● cerca del rival).

» CORTAR DESMARQUE (En estático, ● y Stick izquierdo hacia el rival cuando trate de desplazarse)

» AGARRAR (Al correr, ● y Stick izquierdo hacia el rival).

» NEGAR BALÓN (Mantener Stick derecho en cualquier dirección cerca del rival)

» NEGAR LUCHA (Mantener L2 cerca de rival)

» FALTA SIN BALÓN (R2 + ●).

» LANZARSE A POR EL BALÓN SUELTO (▲ o ■)

» LUCHAR EN EL POSTE (Mantener L2 cerca de la canasta) 37

» EMPUJÓN EN EL POSTE (Mantener L2 + Stick izquierdo hacia el rival)

» APARTARSE DURANTE POSTEO SIN BALÓN (Man-





tener L2 + Stick derecho en dirección en la que se mueve el rival)

» **TRANSICIÓN AL POSTE** (Mantener L2 + Stick derecho en cualquier dirección)

» **LUCHAR POR LA POSICIÓN EN EL POSTE** (Mantener L2 + Stick derecho arriba o abajo cuando el rival intente la transición)

» **ROBO DE PASE AL POSTE** (Mantener L2 + ■)

DEFENSA AVANZADA

» **FALTA INTENCIONADA** (Mantener ■)

» **AYUDA DEFENSIVA** (Mantener L1)

» **AYUDA DEFENSIVA CON ICONOS** (L1, y luego elegir el icono del jugador)

» **FALTA INTENCIONADA DE EQUIPO** (Pulsar el pad de PS4, view en XO, minus en Switch…)

» **PLAN DE PARTIDO DEFENSIVO** (➔ en el pad)

» **OPCIONES DEFENSIVAS** (← en el pad)

CONSEJOS

»CONOCE BIEN A TUS JUGADORES

Es vital conocer las virtudes y los defectos de tus jugadores, para así sacar el máximo partido a sus cualidades y no desperdiciar ninguna posesión.

»NO FUERCES JUGADAS

Que tengas a un gran triplista no significa que tengas que tirar siempre de tres. Y lo mismo pasa si manejas a un gran matador. Si mueves el balón y ofreces un juego variado, es más probable que surjan buenas opciones para anotar.

»APROVECHA LOS BLOQUEOS PARA ANOTAR 1

Si una jugada se te atasca, un buen bloqueo puede descolocar la defensa rival y generar una ocasión clara para encestar. Ante la duda, pide siempre un bloqueo.

»SÉ ACTIVO EN DEFENSA:

Y no, no nos referimos a que le des todo el rato al botón de robo. Pero sí a que disputes cada jugada con intensidad. Cierra los espacios, presiona al driblador, puntea los tiros, corta las líneas de pase…

»NO TE AGOBIES CON LOS MOVIMIENTOS 2

Si algo caracteriza a la saga de 2K es la gran cantidad de movimientos de los que se dispone. Para los jugadores que se inicien en la saga, esto puede ser un tanto apabullante. Por ello, es preferible centrarse solamente en un par de movimientos básicos para darle variedad a nuestro juego, e ir progresando poco a poco a partir de ellos.

»TEN CUIDADO CUANDO LLEVES EL BALÓN

Hasta los mejores dribladores saben que no pueden acaparar la pelota. Si tratamos de driblar una y otra vez con el mismo jugador, solo pueden ocurrir dos cosas: que perdamos el balón, o que terminemos agotados (y perdamos el balón). Ya sabes: si el regate no funciona, pasa la pelota o pide un bloqueo.

MODOS DE JUEGO

» JUGAR YA
(Partido rápido) ❶

El clásico, el de siempre. El partido rápido es el modo de toda la vida para echar un partidillo en solitario o con amigos, y cuenta con todos los equipos actuales de la NBA, así como con los equipos All-Star, los equipos históricos de la liga y los equipos All-Time particulares de cada franquicia de la NBA, con los mejores jugadores de todos los tiempos para cada equipo.

» 2KU ❷

Se trata de un modo de entrenamiento para aprender los distintos controles y movimientos del juego, que no son pocos. También se pueden practicar las jugadas, hacer entrenamientos libres y disputar partidos como práctica.

» BLACKTOP ❸

Los partidos callejeros más divertidos con los mejores jugadores de la NBA. Puedes personalizar tanto el número de jugadores por equipo como los puntos a alcanzar para ganar.

» MI CARRERA ❹

Uno de los favoritos de la saga, el modo Mi Carrera te permite crear a tu propio jugador con el que competir tanto en El Barrio como en la NBA, para llegar a lo más alto y convertirte en una leyenda. Conocerán tu nombre.

» MI EQUIPO ❺

Como todo juego de deportes que se precie, el modo Mi Equipo nos insta a crear al equipo de nuestros sueños a base de cartas y sobres. Compite online o contra la máquina en multitud de modalidades mientras coleccionas a los mejores jugadores de la historia del baloncesto.

» MI LIGA ❻

Si buscas dirigir a tu propio equipo de la NBA, estás en el lugar indicado. En Mi Liga puedes tomar el control de tus franquicias favoritas del campeonato norteamericano y tratar de llevarlas a lo más alto. Puedes crear una liga normal o en línea, disputar una temporada rápida, unos playoffs o incluso adentrarte en Mi GM, para ampliar la experiencia con nuevas escenas narrativas y un sistema de insignias.



















ESCRIBE TU HISTORIA EN EL MODO MI CARRERA

Como cada año, el modo Mi Carrera es uno de los grandes atractivos de NBA 2K, con multitud de actividades y opciones de personalización.

CREA A TU JUGADOR

Nada más empezar, tendrás que crear a tu jugador, definir su nombre y aspecto físico, así como sus datos personales, posición, altura, envergadura y peso.

» ESCOGE TU POSICIÓN FAVORITA ❶

Podemos escoger cualquier posición. La decisión es permanente, pero no temáis, puesto que siempre podremos crear a más jugadores para tantear todas las posiciones.

» DEFINE TU ESTILO DE JUEGO ❷

Una cosa es la posición en la que juegues, y otra es la manera en la que lo hagas. Tras elegir nuestra posición, tocará definir nuestro arquetipo como jugador eligiendo una habilidad principal y otra secundaria. Podemos especializarnos en el manejo del balón o en los triples, en la defensa, las penetraciones a canasta, los movimientos en el poste, la creación de tiro o, incluso, en los rebotes; y combinar cualquiera de estas habilidades para definir nuestro estilo único de juego.

» TÓMATE TU TIEMPO PARA DECIDIR ❸

En un principio te puede parecer una buena idea crear un pívot especializado en los triples, o un escolta habilidoso en el poste, pero si lo piensas bien… puede que nos sea la mejor idea. Tómate tu tiempo para escoger las cualidades que mejor se adapten a tu posición y tu estilo de juego. También puedes consultar durante la creación las insignias potenciales y los atributos máximos que puede de alcanzar tu jugador, para así valorar si te merece la pena escoger unas habilidades u otras.

CONVIÉRTETE EN ESTRELLA

Consejos antes de empezar

» APROVECHA EL PRÓLOGO PARA PRACTICAR

La introducción jugable de El Prólogo (recuerda que sólo es obligatorio jugarlo la primera vez) representa una oportunidad ideal para probar a nuestro nuevo jugador antes de dar el salto directamente a la NBA, o para experimentar con otros arquetipos de jugador si el primero no nos convence. Y también nos reporta unos cuantos VC por el camino, que sirven para darle un ligero empujón a nuestra carrera.





» EL JUEGO EN EQUIPO LO ES TODO 4

Si tomamos buenas decisiones, ofrecemos apoyos y colaboramos con nuestros compañeros en la cancha, obtendremos una puntuación mejor en la valoración del partido, y esto se traduce en más VC para nosotros, más química con el equipo, y más minutos en la rotación.

» VIGILA EL INDICADOR DE "DOMINIO" 5

Sin embargo, ese no es el único beneficio que vamos a obtener del juego en equipo. Si somos consistentes en la cancha, y contribuimos con frecuencia, ya sea en defensa o en ataque, iremos rellenando un indicador de "Dominio", el cual, si lo activamos, nos aportará un aumento temporal en algunos de los atributos, e incluso podremos controlar a todo el equipo por un rato si conseguimos llenarlo por completo.

Mejoras de atributos y entrenamientos

» LOS ATRIBUTOS 6

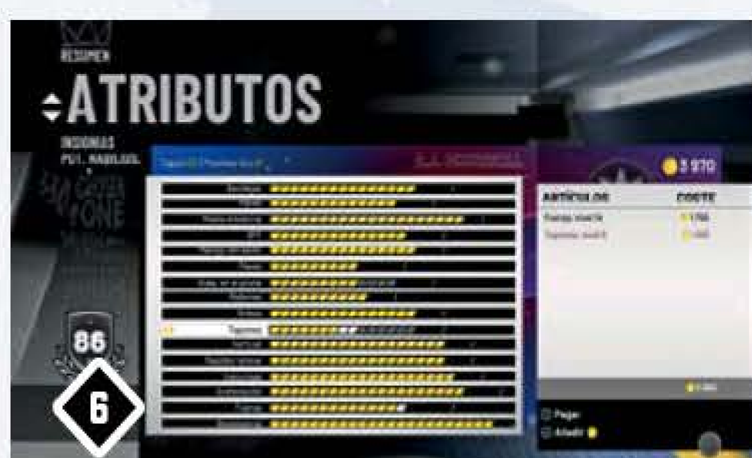
Los atributos determinan lo bueno que es nuestro jugador en cada uno de sus apartados. Para mejorarlos hay que gastar VC, aunque su valor máximo, que depende del arquetipo escogido, estará limitado nada más empezar nuestra carrera. Para llevar nuestras habilidades a su tope, tendremos que jugar partido tras partido para romper estos límites, y así maximizar nuestras estadísticas.

» LAS INSIGNIAS 7

Tener unas estadísticas elevadas está muy bien, pero de nada te sirven si no tienes unas insignias con las que acompañarlas. Las insignias son la seña de identidad de tu jugador, esas habilidades que definen su manera de jugar sobre la cancha. Algunas te dan un bonus a la hora de anotar con oposición o de penetrar a canasta, otras te ayudan a engañar a los defensores al driblar, y algunas incluso te permiten tirar de tres con eficacia desde muchísima distancia, a lo Curry. Son capaces de llevar tu juego al siguiente nivel, y para obtenerlas solo hay que jugar partidos, o darse una vuelta por las instalaciones de entrenamiento.

» ENTRENO, ENTRENO Y MÁS ENTRENO 8

El trabajo duro suele reportar buenos resultados, y esto no va a ser diferente con tu carrera en NBA 2K19. Las instalaciones de entrenamiento de tu equipo te permiten mejorar algunos aspectos importantes como los tiros libres, que solo se pueden mejorar aquí o en los partidos, y participar en ejercicios específicos para mejorar cada una











de tus insignias de jugador. Podemos llevar a cabo cuatro de estos ejercicios por cada partido que disputemos.

Cómo progresar con rapidez

Los VC lo son todo en el modo Mi Carrera, y nuestras andanzas por la NBA nos permiten obtener una buena cantidad de monedas siempre que estemos dispuestos a negociar por ellas.

» NEGOCIA SIEMPRE LOS CONTRATOS 9

Todos los contratos, desde los equipos hasta los acuerdos de patrocinio, son negociables. Y como a nosotros nos interesa mejorar con rapidez, siempre querremos el mayor contrato posible. También hay que tener en cuenta otros apartados como la duración y el bonus por rendimiento, para maximizar nuestros ingresos por partido.

» EL MEJOR EQUIPO NO ES SIEMPRE LA MEJOR OPCIÓN 10

En ocasiones será preferible jugar para un equipo que no sea de los primeros de la tabla, pero que nos garantice un puesto como titular. A más minutos, más posibilidades para ganar VC durante el partido. Y si el contrato es elevado, pues eso que nos llevamos.

» ENTRENA UN PAR DE VECES DESPUÉS DE CADA PARTIDO 11

Como os comentábamos antes, cada vez que disputemos un partido de la NBA tendremos la posibilidad de realizar hasta cuatro ejercicios en las instalaciones de entrenamiento de nuestro equipo. Puede parecer tedioso, pero es la manera más rápida de obtener nuevas insignias y mejorarlas, para que podamos llevar nuestro juego hasta lo más alto.

» ECHA UN OJO A LOS PATROCINIOS 12

Si somos consistentes sobre el parqué, y realizamos alguna jugada destacada, nuestra popularidad aumentará y eso se traducirá en más acuerdos de patrocinio. Hay que estar al tanto de ellos siempre, puesto que suponen un buen impulso de VC para nuestra carrera, y suelen traer consigo algunos extras muy interesantes, como zapatillas y accesorios gratuitos.

» JUEGA CON LA APP DE MYNBA2K19 13

No hace falta estar por casa para generar ingresos en el juego. La app oficial de NBA 2K19 nos permite ganar VC con facilidad mientras jugamos, y estos puntos pasarán a nuestra consola si sincronizamos nuestra cuenta de juego con la aplicación. Se trata de una buena manera de ganar VC, para progresar lo más rápido posible.











LA VIDA EN EL BARRIO

Actividades disponibles y tiendas

» LAS CANCHAS 14

El núcleo de El Barrio son sus canchas de juego, unas pistas dispuestas en el centro de la zona para disputar partidos callejeros de 2v2 o de 3v3. Puedes consultar el estado de las pistas y las rachas de victorias de cada una al pulsar R1.

» MI PISTA 15

Tu hogar, tu base principal, el lugar para relajarse con los amigos. Puedes echar unas canastas e invitar a tus amigos, así como ver NBA 2KTV en tu televisor, presumir de tu colección de zapatillas y personalizar todos los aspectos de tu cancha.

» VC SPORTS MANAGEMENT:

La sede de tu representante, y el lugar al que acudir para recoger los beneficios de todas tus acciones promocionales.

» TIENDA NBA 16

Si buscas prendas y accesorios de la NBA, o las camisetas de tus jugadores favoritos, la tienda NBA tiene todo lo que buscas y más.

» TIENDA DE ROPA SWAG'S 17

Si las prendas oficiales de la NBA no van contigo, en la tienda Estilo (Swag's) puedes encontrar todo tipo de prendas y joyas para tu jugador, con las que fardar cuando te pasees por el barrio ¡Y no te pierdas sus contenidos temáticos y de temporada!

» TIENDA DE ZAPATILLAS FOOT LOCKER

Para los que busquen estar a la última en cuanto a sus zapatillas, en Foot Locker puedes encontrar los modelos más populares del momento para destacar en las canchas.

» PELUQUERÍA DE DOC 18

La peluquería del barrio, y el lugar al que acudir para obtener los peinados más alocados y molones de todos los colores posibles.

» TATUAJES ALLEY-OOP

Su nombre lo deja bien claro: si buscas tatuar a tu jugador, tienes que visitar la tienda de tatuajes Alley-oop.

» WHEELS

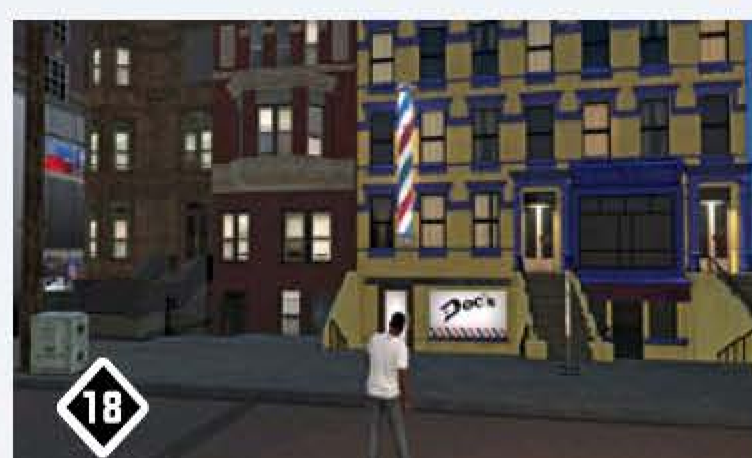
Para los que prefieren desplazarse con estilo, la tienda Wheels ofrece diversos medios de transporte, como patinetes o bicicletas, disponibles para los jugadores que tengan a partir del 85 de valoración.

» EDIFICIO DE MI EQUIPO:

En la sede de Mi Equipo puedes acceder a este modo directamente desde El Barrio, sin









19



20

salir al menú del juego. También acudiremos a él para crear nuestra propia carta personal de jugador

» GIRO DIARIO 20

Uno de los puntos más populares de El Barrio, el edificio del giro giario te permite realizar una tirada de ruleta al día para obtener grandes premios por la cara. Y también puedes apostar a los resultados de la jornada de la NBA para obtener VC gratuitos.

» HAGAN SUS APUESTAS:

Situado al fondo de El Barrio, el gran edificio blanco de Hagan sus apuestas permite a los jugadores más aventurados disputar partidos de 1v1, 2v2 o de 3v3 con apuestas de VC. Grandes recompensas te esperan si consigues la victoria.

» LAS JAULAS 20

Sin duda, una de las novedades más divertidas de NBA 2K19. Las pistas valladas son unas jaulas donde podremos disputar partidos amistosos de 2v2 o de 3v3 con una particularidad: las pista tienen trampolines en el suelo para impulsarnos y realizar jugadas increíbles.

» PUESTO DE POTENCIADORES 21

Este pequeño quiosco a la puerta de las pistas valladas te permite adquirir potenciadores de rendimiento con los que mejorar, de manera temporal, las estadísticas de tu jugador.

» PABELLÓN DEL EQUIPO PROAM

La sede de tu equipo ProAm, el lugar para organizar a tu equipo y participar en partidos ProAm con tus amigos.

» JORDAN REC CENTER

Aquí puedes disputar partidos 5 vs 5 en un gimnasio con un equipo formado junto con otros jugadores de todo el mundo. Útil para pasar un buen rato y mejorar tu juego.

» GATORADE TRAINING FACILITY 22

El centro de entrenamiento de Gatorade te permite recargar la energía de tu jugador al realizar ejercicios, además de obtener puntos con los que aumentar el límite de sus estadísticas, e incluso trabajar para obtener la insignia de Reflejos Rápidos.

» INSTALACIONES DE ENTRENAMIENTO DEL EQUIPO

En cambio, las instalaciones de entrenamiento de tu equipo te permiten trabajar de manera individual en cada una de tus insignias para desbloquear nuevas capacidades y mejorarlas.

» EQUIPOS PROAM 23

El lugar donde compiten los mejores jugadores, en ProAm es donde podrás crear tu propio equipo junto con otros jugadores, o con tus amigos, para competir contra otros equi-



21



22



23





pos en partidos oficiales. Puedes personalizar el pabellón y la cancha, o las camisetas del equipo, para definir su identidad. Además, y como novedad, en NBA 2K19 se pueden crear partidas privadas con contraseña, lo cual facilita poder jugar contra gente conocida o crear y gestionar ligas privadas con otras personas. Si juntas a cuatro amigos en el juego, ya estáis tardando en crear vuestro propio equipo de ProAm.

Consejos generales

» RECARGA TUS PILAS EN LA GATORADE TRAINING FACILITY 24

Cada vez que disputamos un partido, la barra de resistencia de nuestro jugador se ve mermada por el cansancio. Para reponernos siempre podemos adquirir una Gatorade Fuel Bar, pero existe otra opción por si preferimos no gastar VC: bastará con que completemos tres ejercicios en las instalaciones de Gatorade para recuperarnos por completo, y así volver a las canchas con las fuerzas a tope.

» JUEGA AL GIRO DIARIO Y LOS PICKS DE LA JORNADA 25

¡Es dinero gratis! Bueno, no es dinero real, pero la tirada al giro diario y las apuestas de la jornada de la NBA son una buena manera de obtener VC sin coste alguno y sin necesidad de esforzarnos, así como otras recompensas varias. No te olvides de realizarlos cada día que juegues.

» EL BARRIO, MEJOR CON AMIGOS 26

En cualquier momento puedes invitar a tus amigos para que se unan a ti en El Barrio. No solo para echar unas canastas en Mi Cancha, sino también para competir contra otras personas en las pistas del barrio o simplemente pasar el rato.

» ESTATE ATENTO A LOS EVENTOS ESPECIALES 27

Cada día habrá una serie de eventos especiales y de desafíos que no solo nos aportarán más VC, sino que también son una buena forma de divertirse con eventos como el Balón Prisionero o los concursos de preguntas.

» SI LAS CANCHAS ESTÁN DIFÍCILES, ES HORA DE VIAJAR EN METRO 28

Puede darse el caso de que todas las pistas de El Barrio estén ocupadas, o que se encuentren dominadas por jugadores de mucha media que encadenan una gran racha de victorias. En esas ocasiones, siempre tienes la alternativa de dirigirte a la boca del metro para visitar una versión diferente de El Barrio con otros jugadores.













DOMINA A TUS RIVALES EN EL MODO MI EQUIPO

Otro de los grandes alicientes de NBA 2K19 es el modo Mi Equipo, un lugar para crear la formación de tus sueños con los mejores jugadores actuales e históricos de la NBA, y competir contra jugadores de todo el mundo para demostrar quién tiene al mejor equipo.

CONCEPTOS BÁSICOS

» MT ❶

Se trata del recurso básico de este modo de juego. Los MT son la principal moneda del modo Mi Equipo, unos puntos que nos permiten adquirir sobres, pujar por jugadores en la casa de subastas o comprar contratos y consumibles para los jugadores. En definitiva, nos sirven para todo, y se adquieren con cada partido, cada transacción en el mercado, cada desafío y… bueno, con cualquier cosa que hagamos en Mi Equipo.

» VC

La Virtual Currency, o VC para los amigos, está presente en todos y cada uno de los modos de NBA 2K19, y esto no iba a ser distinto en Mi Equipo. Aquí solo se emplea para adquirir sobres por si andamos cortos de MT, y podemos obtenerla a través de los distintos modos presentes en el juego.

» FICHAS DE RECOMPENSA ❷

Se tratan de unas fichas que nos permiten adquirir las cartas de recompensa de Mi Equipo, las cuales ofrecen jugadores míticos de la NBA con rangos que abarcan desde las medias de 80 hasta el máximo del juego, que son los jugadores que tienen 99 de media. Para ello, solo hay que jugar, competir en los modos de juego, y completar desafíos.

MODOS DE JUEGO

» TRIPLE AMENAZA ❸

La Triple Amenaza es una de las novedades de NBA 2K19, un modo en el que nos enfrentaremos a las distintas divisiones de la liga en partidos de 3v3 a 21 puntos, con el objetivo de encadenar las victorias y recibir premios que pueden incluir hasta fichas de recompensa y todo. Antes de cada partido, se lanza una pelota por una máquina para ver contra qué equipo te toca jugar, y al completar una división obtendrás recompensas como fichas para tu equipo.

» DOMINACIÓN

El núcleo de la experiencia para un jugador, el modo Dominación nos invita a derrotar a diversos equipos para obtener recompensas de todo tipo, como





jugadores, camisetas, fichas de recompensa... En total son tres las dominaciones por completar, una con equipos actuales NBA, otra con equipos de fantasía y otra con equipos históricos. Sin duda, una manera perfecta de iniciarse en Mi Equipo.

» ESTILO LIBRE

Si queremos probar a nuestros jugadores con calma, el Estilo Libre nos permite entrenar contra la máquina antes de pasar a los otros modos de juego.

» MI EQUIPO ILIMITADO 4

Es la base de los modos competitivos online. Hay que encadenar todas las victorias posibles en 12 partidos contra jugadores de todo el mundo. Según los resultados, obtendremos grandes recompensas que incluyen cartas exclusivas con medias muy elevadas. Se trata de un modo para los jugadores más competitivos, con diversos torneos de eliminación semanales que te permiten clasificarse para un torneo final que tendrá lugar en febrero, con grandes premios en metálico.

» TRIPLE AMENAZA ONLINE

Como la Triple Amenaza, pero contra otros jugadores reales. Aquí trataremos de obtener todas las victorias posibles en 10 partidos, o hasta perder 3 veces. Cuantas más victorias, más bolas podremos usar durante el sorteo, y más premios para nosotros. Una de las mejores maneras de conseguir fichas de recompensa para nuestro equipo.

» DESAFÍOS 5

Ya sean en línea o para un jugador, son una buena manera de obtener MT y fichas cada semana. Tenemos desafíos semanales, de momentos, multijugador, del calendario de los equipos…

» JUGAR CON AMIGOS

Sí, el modo Mi Equipo nos permite jugar con amigos usando nuestro equipo particular. ¡Reta a tus amigos, y demuéstrales quién manda aquí!



TIPOS DE CARTAS DISPONIBLES

» CARTAS DE JUGADOR 6

Las versiones de serie de los jugadores de la NBA en la temporada actual. Según su valoración, adquieren un rango distinto, y se adquieren en la mayoría de sobres del juego. Sus rangos son los siguientes:





- **Bronce:** 65-69 de media.
- **Plata:** 70-75 de media.
- **Oro:** 76-79 de media.
- **Esmeralda:** 80-83 de media.
- **Zafiro:** 84-86 de media.
- **Rubí:** 87-89 de media.
- **Amatista:** 90-92 de media.
- **Diamante:** 93-95 de media.
- **Diamante Rosa:** 96-98 de media.
- **Ópalo Galaxia:** 99 de media.

» AGENTES LIBRES

Son cartas de jugador de uso temporal. Ya sea por una promoción o algún desafío especial, al obtener estas cartas podemos utilizarlas en nuestro equipo sin problema, pero una vez se terminen sus contratos, ya no podremos usarlas más.

» DÚOS DINÁMICOS 7

No son un tipo de carta diferente, pero ciertas cartas de jugador forman parte de una pareja o dúo dinámico, 2 jugadores que, si los juntamos en nuestro equipo, tendrán un bonus en sus atributos. Cuando obtengamos una, el juego nos avisará y nos indicará la que nos falta para completar su par.

» TERMÓMETRO 8

Son una de las novedades más curiosas de este año. Se tratan de una carta de jugador adquirida en los sobres de "Heat Check" con las mismas cualidades que la de su versión base, pero que aumentarán la media cuando su jugador haga buenos partidos en la vida real. Al activarse, estas cartas aumentarán su media durante 48 horas, ofreciendo mejores atributos y estadísticas.

» RETRO

Las cartas Retro y Retro Élite no son otra cosa que las versiones de algunas de las mayores leyendas de este deporte, aquellos jugadores míticos que marcaron historia en sus franquicias. Se suelen obtener a través de los sobres retro (Throwback), y son perfectas para quienes busquen recrear a su equipo histórico personal.

» PREMIUM

Todas las cartas de grupos especiales, ya sean las cartas de recompensa de la edición 20 Aniversario del juego como las de Sensación Rookie, Tal Día Como Hoy o Alto Voltaje.

» CARTAS DE AUTÓGRAFO 9

Ediciones especiales de ciertas cartas de Mi Equipo, que cuentan con atributos mejorados y el autógrafo real del jugador en su parte frontal.

» CARTAS DE MOMENTOS

Cuando un jugador haga un partido excepcionalmente destacado en la vida real, 2K Sports







sacará al mercado de manera temporal una carta de Momentos. Son sin duda las más cotizadas del juego, con medias muy superiores a las originales de su jugador que en muchas ocasiones sobrepasan el 90 con creces. Además, cada jugador puede tener más de una carta de Momentos, lo cual hace que cada una sea especial. Se pueden obtener en los sobres indicados en el juego durante un tiempo limitado.

» CARTAS DE MI CARRERA

Al entrar a El Barrio en el modo Mi Carrera, podremos obtener una carta personalizada para emplearla en Mi Equipo. No será como las mejores cartas del juego, pero es todo un detalle.

» CARTAS DE RECOMPENSA 10

Abarcan desde jugadores hasta artículos, y son una gran manera de fortalecer nuestra plantilla. Algunas se obtienen como recompensas especiales, y otras se canjean con las fichas de recompensa, como es el caso con los jugadores de recompensa, cuyos rangos se van desbloqueando cuantas más cartas de estas adquiramos. Al obtener 10 cartas de Esmeralda, podremos adquirir las de Zafiro, y luego las de Rubí, Amatista… y así hasta hacernos con las poderosísimas cartas de Ópalo Galaxia.

» ENTRENADORES

El núcleo del equipo, las cartas de entrenador nos permiten equipar a distintos entrenadores en nuestro equipo, cada uno con sus respectivas cualidades y bonificaciones de atributos para la plantilla.

» PIZARRAS

Los libros de jugadas o pizarras ofrecen todas las jugadas de los equipos actuales e históricos de la NBA, para utilizarlas durante los partidos.

» CONSUMIBLES 11

Son un tipo bastante común, pero no por ello menos importante. Abarcan desde los contratos a las cartas de lesión o las zapatilla,s que otorgan mejoras de atributos a los jugadores. Incluso existen algunas cartas de insignia para otorgarles nuevas habilidades a los jugadores.

» ELEMENTOS COSMÉTICOS 12

Pistas y canchas, uniformes de los equipos, balones, escudos… Los elementos cosméticos son la seña de identidad de nuestro equipo. Se pueden combinar como más nos gusten, y ofrecen desde los logos y los uniformes actuales de la liga hasta los diseños clásicos y los de franquicias anteriores, como los Seattle SuperSonics.







CREA EL EQUIPO DE TUS SUEÑOS

Consejos para principiantes

» NO TE LANCES AL ONLINE DE PRIMERAS

Si acabas de empezar tus andanzas por Mi Equipo, es muy probable que el nivel de los rivales sea muy alto, con quintetos de nivel Rubí en adelante. Por eso, espera un poco antes de lanzarte al online, para mejorar tu equipo poco a poco.

» DESBLOQUEA PRONTO LA CASA DE SUBASTAS 13

Debería ser tu primer objetivo en Mi Equipo. Te permite pujar por los distintos jugadores disponibles en el mercado, así como comerciar con tus propias cartas y jugadores. Es un elemento indispensable, no solo por adquirir nuevas estrellas sino también como fuente de ingresos para aquellos a los que les guste comerciar.

» COMPLETA LOS DESAFÍOS SEMANALES Y DE MOMENTOS 14

Son una manera ideal de obtener MT y fichas de recompensa con facilidad. Cada desafío semanal que completemos nos recompensará con fichas de recompensa para adquirir jugadores, mientras que los desafíos de momentos nos pueden dar desde grandes cantidades de MT hasta fichas o incluso algún que otro sobre.

» EL MODO DOMINACIÓN ES TU AMIGO

Si tienes tiempo, y te ves capaz de jugar partido tras partido, el modo Dominación es una gran forma de hacerte con un buen equipo sin gastar tus puntos. No solo por las fichas de recompensa que te dan, sino también porque también puedes obtener un Mark Eaton de 91, un Bernard King de 95 y un Maurice Lucas de 97 de media como recompensa con cada Dominación que completes.

» ESTATE AL TANTO DE LAS NUEVAS CARTAS Y SOBRES 15

Mi Equipo es un modo de juego repleto de actividad, y a cada poco se actualiza con nuevos tipos de sobres, así como nuevas ediciones de sus cartas y nuevos jugadores de Momentos. Hay que estar atentos a la llegada de nuevas cartas, porque también pueden afectar a los precios del mercado.







» ECHA UN OJO A LAS REDES SOCIALES DEL JUEGO

Otra de las cosas que le dan tanta vidilla a Mi Equipo son los códigos de vestuario, y desde las redes sociales se van publicando nuevos códigos de uso temporal con frecuencia. Unos te dan puntos extra, otros jugadores de alto nivel…

» NO GASTES LOS CONTRATOS EN LOS PEORES JUGADORES

En los primeros compases del juego, es muy probable que todavía no tengas lo que se podría considerar como una versión final de la plantilla. Has ido adquiriendo jugadores, pero te falta alguna estrella en cierta posición, y estás tirando de jugadores de bajo nivel para cubrirla. En ese caso, no te molestes en gastar tus contratos para renovarles. Guarda estos objetos para los jugadores de nivel, y ahorra un poco más para hacerte con un titular de garantías en su puesto.

» LOS SOBRES MÁS CAROS SON UNA INVERSIÓN SEGURA 16

Cada tipo de sobre tiene varias versiones de distinto precio, una versión básica de bajo coste y otras algo más caras, pero con mejores recompensas. Si bien puede ser tentador ir a por las baratas para así comprar más sobres, estas versiones no te garantizan que adquieras una recompensa útil, y no merecen la pena a la larga. Trata de adquirir los sobres buenos siempre que puedas, y acabarás obteniendo a los jugadores más interesantes.

» COLECCIONA TODAS LAS CARTAS QUE PUEDAS 17

Y no solo por tu afán como coleccionista, sino porque en base al número de cartas que obtengamos, aumentaremos nuestro nivel de coleccionista, lo cual nos otorgará recompensas como jugadores gratuitos o fichas de recompensa, las cuales se pueden canjear por aún más jugadores.

Códigos de vestuario 18

Son una forma fácil de obtener grandes recompensas. Algunos te otorgan una recompensa, y otros te dan una probabilidad de obtener un premio para Mi Equipo. se irán publicando a lo largo de la temporada a través de las redes sociales del juego y caducarán con el tiempo, por lo que hay que estar al tanto de ellos para no perder la oportunidad de obtener







sus recompensas. Eso sí, tened en cuenta que todos los códigos deben introducirse tal cual los publiquen, con los guiones incluidos ⓳:

Las mejores cartas de recompensa ⓴

» CARTAS DE ESMERALDA

Craig Ehlo, Es, 83 media.
David West, AP, 83 media.
Morris Peterson, Es, 83 media.
Gary Payton, Ba, 82 media.
Tom Sanders, AP, 83 media.

» CARTAS DE ZAFIRO

Gar Heard, AP, 87 media.
Manute Bol, P, 85 media.
Iman Shumpert, Es, 85 media.
Cedric Ceballos, Al, 85 media.
Mario Chalmers, Ba, 85 media.

» CARTAS DE RUBÍ

Eddie Jones, Es, 89 media.
Scottie Pippen, Al, 88 media.
Elton Brand, P, 89 media.
Mitch Richmond, Es, 88 media.
Isaiah Rider, Es, 88 media.

» CARTAS DE AMATISTA

Dirk Nowitzki, AP, 91 media.
Jerry Sloan, Es, 91 media.
Stephon Marbury, Ba, 91 media.
Larry Nance, Al, 91 media.
Geoff Petrie, Ba, 91 media.

» CARTAS DE DIAMANTE

Carmelo Anthony, Al, 94 media.
Peja Stojakovic, Es, 94 media.
Willis Reed, P, 94 media.
Baron Davis, Ba, 93 media.

» CARTAS DE DIAMANTE ROSA

Tim Duncan, AP, 98 media.
Grant Hill, Al, 97 media.
Paul Pierce, Al, 97 media.

» CARTAS DE ÓPALO GALAXIA

Wilt Chamberlain, P, 99 media.

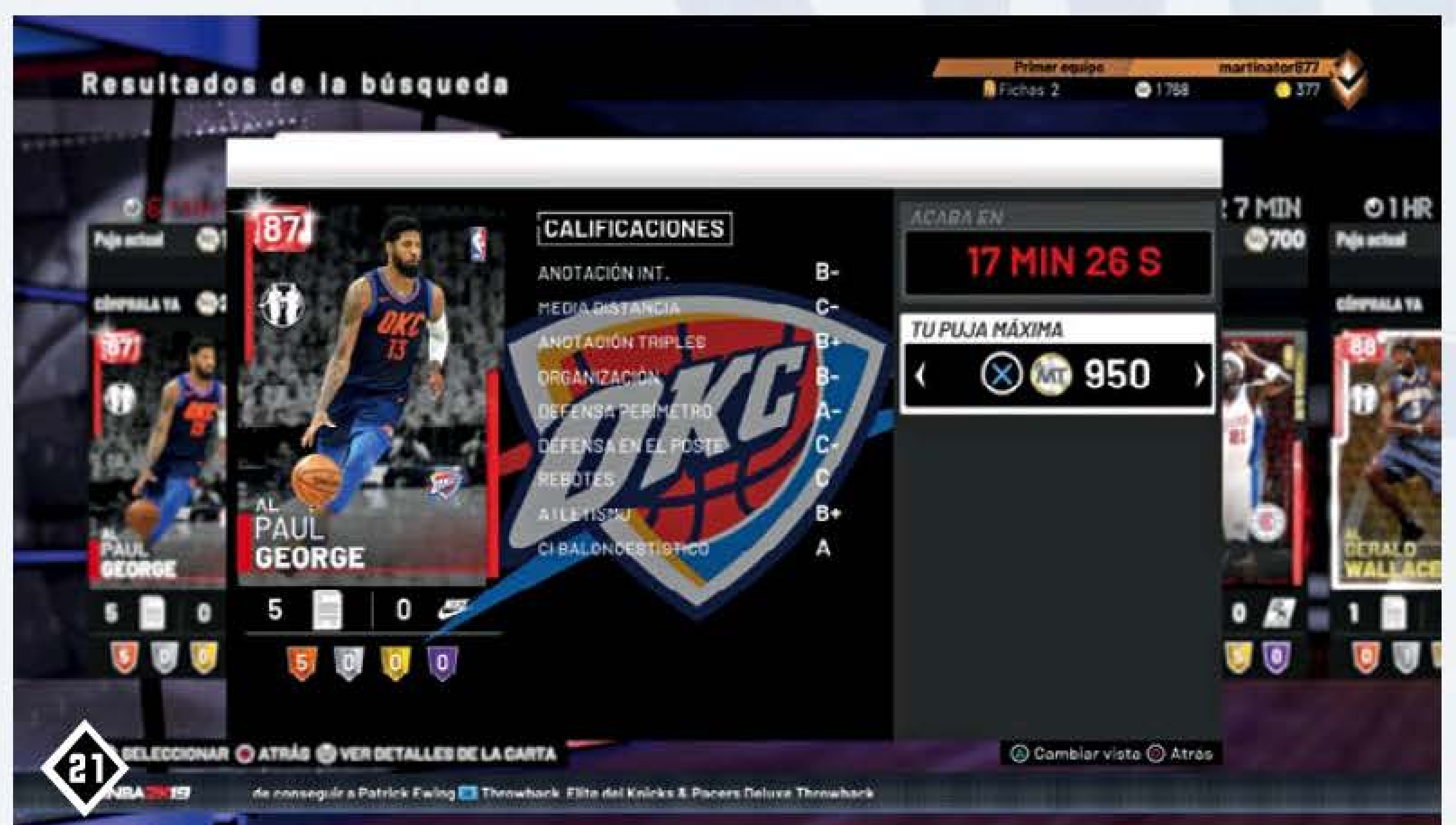
Hazte con los mejores jugadores

» VIGILA LAS CARTAS DE RECOMPENSA

Puede que los jugadores de Esmeralda no sean un objetivo muy atractivo, pero cuanto antes los reclutes, antes obtendrás las recompensas de Zafiro, luego las de Rubí, etc. No tiene sentido guardar las fichas de recompensa, así que úsalas bien, con frecuencia, y en nada estarás canjeándolas por jugadores de 90 o más de media.

» INTENTA PUJAR ANTES DE COMPRAR ㉑

Entras al mercado, buscas a un jugador que te interese y ves que tiene un precio de ven-







ta directa bastante bajo. Puede ser tentador comprar su carta de inmediato pero, si probamos antes a pujar por él, es posible que nos lo llevemos por mucho menos dinero. La paciencia tiene su recompensa.

» COMPRA BARATO, VENDE CARO 22

Parece obvio, pero si acotamos bien los valores de la búsqueda, y actuamos con rapidez, podemos encontrar a jugadores en el mercado muy por debajo de su valor habitual. Si nos lo llevamos, es muy probable que podamos venderlos por su precio más común en venta directa, y así sacar un beneficio inmediato. Eso sí, hay que tener siempre en cuenta el 10% de la venta que se lleva la propia 2K cuando hagamos los cálculos.

» SÉ ACTIVO EN EL MERCADO

Los precios están en continuo movimiento, y responden a multitud de factores, como los sobres disponibles, el rendimiento de los jugadores o la llegada de nuevas cartas. Hay que saber anticiparse a esos cambios, estar atento para encontrar las mejores gangas, y vender las cartas en el momento justo. Por ejemplo, la llegada de una nueva carta de Momentos para un jugador puede abaratar sus versiones previas, o si otro jugador está en racha, su carta de Termómetro se encarecerá temporalmente.

» SI TUS CARTAS TIENEN VALOR, NO TARDES EN VENDERLAS 23

Cuando obtengas alguna carta de gran valor que no te interesa, es conveniente venderla lo antes posible, cuando su valor sea elevado, al no haber muchas de estas en circulación. Con la llegada de nuevas cartas de jugador con medias elevadas, los jugadores que antes valían mucho irán bajando su precio semana tras semana. Por ello, es preferible vender tus cartas valiosas más pronto que tarde, para obtener un buen dinero por ellas. Y siempre podrás recuperarlas en el futuro cuando bajen sus precios.

» VIGILA LAS CARTAS DE MOMENTOS 25

Las cartas de Momentos son algunas de las cartas más valiosas que hay en el juego, y la única forma de conseguirlas es a través de los sobres. Esto hace que sea preferible adquirir sobres cuando haya alguna carta de Momentos muy valiosa o que te interese en particular, para ver si hay suerte y te llevas ese jugador de Diamante que tanto ansías para tu equipo.









HAZTE CON EL ANILLO EN MI LIGA Y MI GM

En Mi Liga puedes controlar todos los aspectos de la gestión de una franquicia de la NBA a lo largo de las temporadas, desde la contratación y la renovación de los jugadores y empleados hasta los traspasos, las elecciones del draft, los esquemas de juego, las estrategias y, en definitiva, todo lo que harías si tuvieras el control sobre uno de los equipos de la liga.

DIFERENCIAS ENTRE MI LIGA Y MI GM

Mi Liga y Mi GM son dos modos de juego casi idénticos en su base, salvo por la inclusión de ciertos elementos narrativos en Mi GM, acompañados por un sistema de progresión a base de niveles y mejoras.

» LA HISTORIA ❶

El modo Mi GM arranca con una historia que abarca una temporada, en la que nos encargaremos de crear una nueva franquicia de la NBA mientras nos enfrentamos a un GM. Esta historia, presente únicamente en el modo Mi GM, es un buen añadido para quién así lo desee, aunque también se puede saltar sin problemas.

» LAS CONVERSACIONES

De la misma manera que tenemos una historia, las conversaciones son uno de los puntos más representativos del modo Mi GM. A lo largo de la temporada, los jugadores mostrarán ciertas inquietudes o quejas, así como comentarios de apoyo o peticiones, y tendremos que gestionarlas en conversaciones breves donde hay que elegir entre diversas opciones. Las negociaciones de contrato también se gestionan mediante conversaciones en Mi GM.

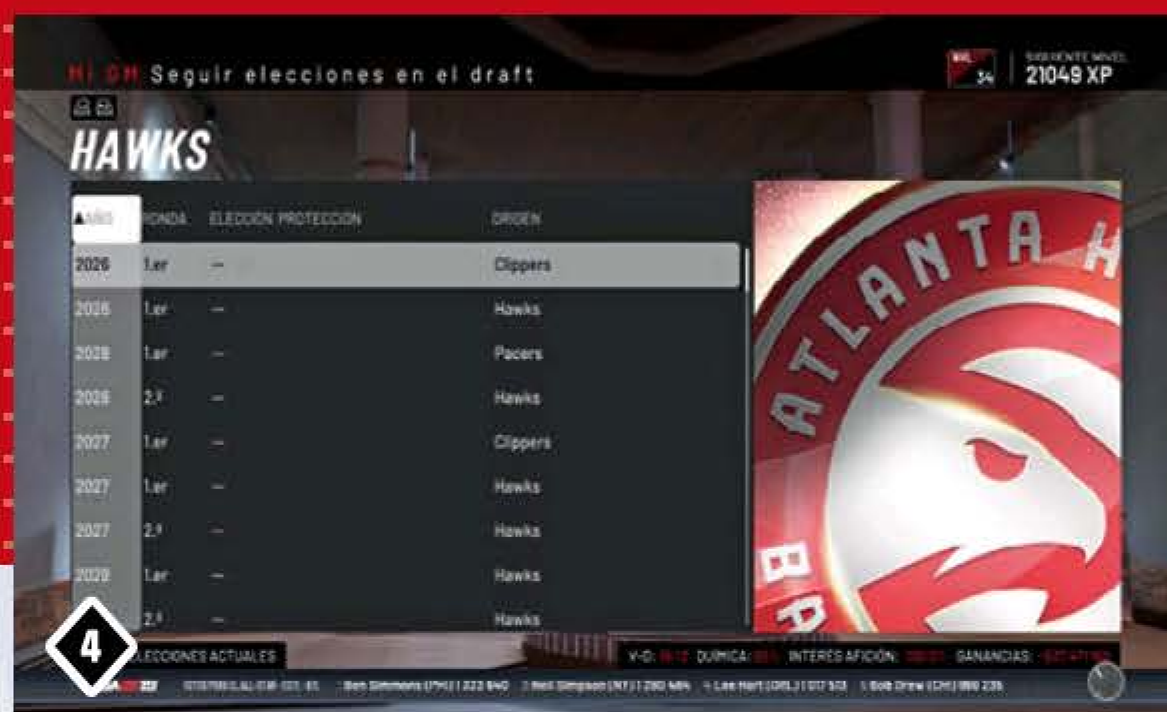
» LAS INSIGNIAS E INSTALACIONES ❷

Según progreses por el modo Mi GM, tu nivel como general manager irá aumentando, y podrás elegir mejoras para tu personaje, desde nuevas instalaciones de equipo o mejores precios para la afición hasta ojeadores más eficientes o un aumento en la confianza de los rivales al hacer traspasos.

CONSEJOS PARA EMPEZAR

» CÉNTRATE EN LOS TITULARES ❸

Salvo que hayas comenzado en un equipo candidato al título, es posible que tu equipo tenga bastantes debilidades, empezando por su quinteto titular.





Si bien es tentador hacerse con un banquillo de garantías, necesitas unos titulares de nivel, capaces de dar la talla cuando sea necesario. Primero céntrate en crear un quinteto de élite, y luego ya completarás tu plantilla con jugadores de rotación.

» ACUMULA ELECCIONES DEL DRAFT, INCLUSO SI NO LAS NECESITAS 4

Las elecciones del draft son uno de los elementos de traspaso más cotizados en la NBA. Una buena elección puede cambiar el futuro de una franquicia, y nunca sabes cuándo te vas a encontrar un draft cargado de estrellas. Acumula todas las elecciones de draft que puedas, incluso cuando no las necesites, ya sea para negociar con ellas o para completar los huecos en tu plantilla.

» UN BUEN EQUIPO TÉCNICO ES UNA GARANTÍA DE ÉXITO 5

Los jugadores importan, pero un buen equipo técnico es la diferencia entre un equipo con potencial y un equipo ganador. Nada más empezar, vete directo al menú de empleados y contrata a los mejores entrenadores y preparadores que puedas. Un buen jefe de ojeadores también es útil para no equivocarnos en el draft, y un director de finanzas con buenas cualidades puede aumentar gratamente nuestro presupuesto para cada temporada.



» ECHA UN OJO A LOS AGENTES LIBRES FUTUROS Y SUS SALARIOS

A mediados de la temporada, cuando termine el periodo de renovaciones, es posible consultar la lista con los jugadores que serán agentes libres en verano. Siempre es útil revisar esta lista para planificar sus fichajes, consultar sus salarios actuales y crear más espacio salarial en nuestro equipo, si fuera necesario.

» SÉ CUIDADOSO CON LAS MEJORAS DE MI GM 6

Las mejoras de Mi GM son de lo más variado. Hay mejoras para los precios del estadio, para las conversaciones con los jugadores, para tu relación con el dueño del equipo… Pero estas mejoras no nos interesan al comenzar. Queremos mejoras que influyan directamente en el éxito del equipo, como aquellas que incrementan el potencial de los jugadores o sus capacidades físicas y tácticas, o esas otras que disminuyen su fatiga a lo largo de la temporada. Son mejoras que van ayudando a convertir tu equipo en una máquina ganadora.





CÓMO CREAR UN EQUIPO GANADOR

» NO TENGAS MIEDO A TRASPASAR TUS JUGADORES 7

Para competir es necesario tener a los mejores jugadores, y para ello hay que estar dispuestos a negociar. Siempre hay que estar preparado para perder algunos jugadores de nivel, si con ello se puede lograr a una estrella para tu equipo, o para conseguir más elecciones de cara al próximo draft.

» CÉNTRATE EN RENOVAR A LOS TITULARES Y LAS ESTRELLAS

Los salarios son limitados en la NBA. Un equipo cuenta con un presupuesto definido para mantener los salarios de todos sus jugadores, y cuanto mejores sean, más dinero cobrarán. Esto hace que sea imposible ofrecer salarios apropiados a toda la plantilla. Preocúpate solo de renovar a los titulares que merezcan la pena, completa la plantilla con jugadores veteranos, y reserva tu espacio salarial para fichar a una nueva estrella como agente libre.

» COMPLETA LAS PLANTILLAS CON JUGADORES VETERANOS 8

Los jugadores de nivel suponen un gasto muy alto en salarios, y eso deja poco margen a la hora de completar una plantilla. Esto hace que los jugadores veteranos sean la mejor manera de rellenar los huecos que nos falten, con unas valoraciones más que aptas para aportarle juego al equipo, y unas peticiones de salario mucho más bajas que la de algunos jugadores más jóvenes.

» LOS ROOKIES SON SIEMPRE UNA GRAN INVERSIÓN 9

Si los jugadores más veteranos nos ayudan a competir sin necesidad de agotar el presupuesto, los novatos suponen una inversión de futuro capaz de ofrecer resultados a corto y largo plazo, incluso aquellos elegidos en la segunda ronda del draft. No cuestan demasiado, progresan con rapidez y, si tienes suerte, puede que lleguen a convertirse en titulares con el tiempo. También son útiles como moneda de cambio a la hora de negociar los traspasos, así que trata de hacerte con todas las elecciones de draft que puedas.







» CONSIGUE LAS ELECCIONES DEL DRAFT AL INICIO DE LA TEMPORADA:
Las elecciones de draft son uno de los elementos más importantes de cara al futuro. Y cuanto más avanzada esté una temporada, más nos costará hacernos con una, al estar cada vez más claro qué equipos se van a llevar las mejores elecciones del sorteo. Esto hace que sea preferible comerciar por ellas al principio de la temporada, cuando su valor todavía no está definido.

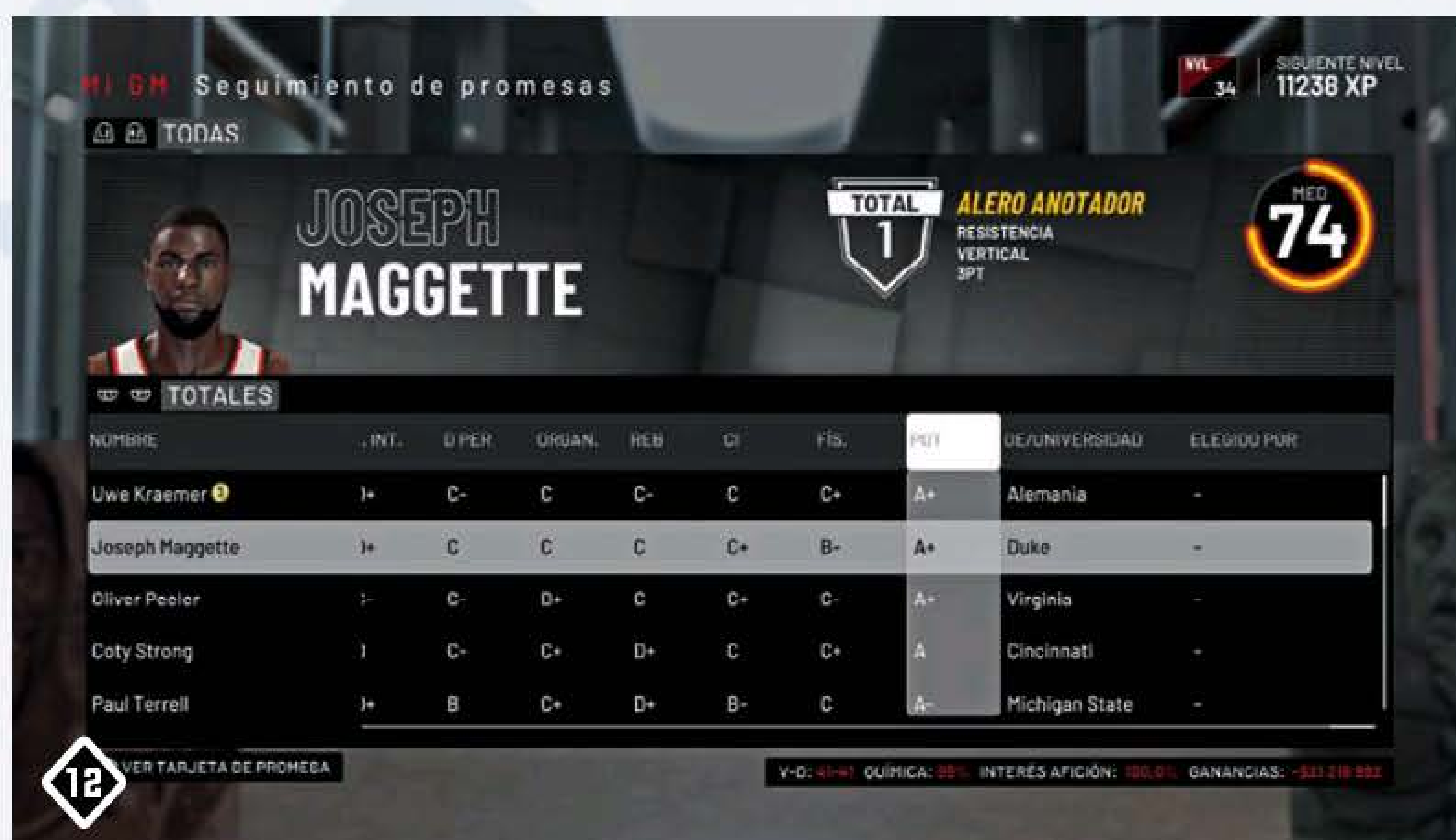
» PRESTA ATENCIÓN AL APARTADO TÁCTICO 10
En Mi Liga tenemos el control total sobre el sistema de juego y las estrategias para cada equipo. Podemos personalizar los minutos de las rotaciones, los puntos de énfasis en ataque o en defensa, los ajustes del entrenador y mucho más. También podemos definir el sistema de juego empleado por el equipo en base a sus cualidades y las del entrenador. Todos estos ajustes se pueden automatizar sin problemas, pero para los jugadores más expertos, suponen una gran manera de exprimir al máximo las cualidades de los jugadores.

» HAZ QUE TUS JUGADORES NOVATOS APRENDAN DE LOS MAYORES 11
Una de las novedades de NBA 2K19 es la posibilidad de asignarle un mentor a tus jugadores. Así podemos hacer que los jugadores más experimentados le pasen algunas de sus insignias a los recién llegados, para agilizar su progresión y transmitirles ciertas habilidades especiales de gran utilidad a la hora de desarrollar su juego.

HAZTE CON LOS MEJORES EN EL DRAFT

El draft de la NBA es el lugar en el que los sueños se cumplen para muchos jugadores jóvenes, y también para los aficionados. Nunca sabes quién se va a convertir en una leyenda o quien no, pero con estos consejos y un poco de instinto, podrás escoger a buenos jugadores para tu equipo.

» EL POTENCIAL ES LO MÁS IMPORTANTE 12
Puede ser tentador ir a por los jugadores con mejor valoración media en el draft, pero lo que más importa es que tenga un potencial elevado. Si su poten-







cial es al menos de B, es probable que llegue a ser titular en la liga, y si ya es de A- o superior, seguro que se convertirá en un jugador de primerísimo nivel.

» TEN EN CUENTA EL MARGEN DE ERROR EN LAS VALORACIONES

Incluso si poseemos a un ojeador de primer nivel, todas las valoraciones que veamos en el panel de seguimiento serán aproximadas. Por supuesto, a mejores ojeadores mayor precisión, pero que no te extrañe si ese jugador de 76 con potencial A resulta ser un 78 pero con potencial B+.

» LAS INSIGNIAS SON UN BUEN INDICADOR (13)

Puesto que las valoraciones no son exactas, en muchas ocasiones nos tendremos que guiar por otros factores para deducir si un jugador merece la pena o no. Uno de esos factores son las insignias, y es que cada insignia denota de por sí cierto dominio en una o varias facetas del juego. Si un jugador tiene un buen potencial aproximado, y cuenta con bastantes insignias, ten por seguro que será una inversión rentable.

» LOS JUGADORES EXTRANJEROS MERECEN LA PENA, INCLUSO CON LA ESPERA (14)

Como en la vida real, ciertos jugadores del draft no estarán disponibles al momento para incorporarse al equipo, puesto que todavía tienen contrato con algún equipo extranjero. Al entrar de manera prematura al draft, sus valoraciones actuales suelen ser bajas, y como además tardan varios años en llegar, la mayoría de los equipos les dejan pasar hasta las últimas elecciones de la ronda. Por suerte, estos jugadores suelen contar con buenos potenciales, y la espera hace que nos lleguen al equipo ya formados y con media como para ser titulares. Si te puedes permitir la espera, no los dejes escapar.

» PUEDES ENCONTRAR SUPERESTRELLAS EN CUALQUIER MOMENTO (15)

Aunque no lo parezca, los buenos jugadores pueden aparecer en cualquier posición, incluso si es durante la segunda ronda. Que tenga una media baja no significa que su potencial sea malo, y a lo mejor en tres años tu base de segunda ronda ha pasado de ser el suplente del suplente a convertirse en un candidato al MVP con 92 de media. Por ello, trata de elegir con cautela incluso cuando pienses que ya no queda nada por escoger.



GUÍAS HOBBY CONSOLAS

¡GUÁRDALA EN LA CAJA DEL JUEGO!



NBA 2K19

Hobby Consolas para 2K

HOBBY CONSOLAS

BATTLEFIELD™

V

DICE

EA


HOBBY CONSOLAS
RESIDENT EVIL 2
CAPCOM
@CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Headset RAIYIN + Cargador Dual de mandos PS4



Cargador Dual de mandos PS4

Base con espacio para cargar simultáneamente dos mandos DualShock 4 de PlayStation 4 para que siempre que comiences a jugar lo hagas con la batería al máximo.

Auricular RAIYIN:

- ***Auriculares multiplataforma • Sonido estéreo de calidad • Driver 40mm***
- ***Diseño ergonómico: diadema acolchada y orejeras ajustables y rotatorias.***
- ***2 metros de longitud de cable • Compatible con PS4, X Box one, Switch, 2DS. 3DS, Pc y Mac***

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android